



Pubblicazione mensile - Anno XIII

NUMERO 148 - OTTOBRE 2004 Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992 Pubblicazione a cura di: KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin Direttore Editoriale: Giovanni Bovini Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento: Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi Redazione Kappa S.r.l.: Silvia Galliani, Edith Gallon, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Marco Tamagnini Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni: C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto) Adattamento Testi: Andrea Baricordi Lettering e Adattamento Grafico Kappa Srl Hanno collaborato a questo numero: Keiko Ichiguchi, Sonia Segreto, il Kappa Redazione Star Comics:

EDIZIONI STAR COMICS S.r.I.

Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:

GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:

C.D.M. Sri - Centro Diffusione Media

Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma

Tel. 06/5291419

Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi

Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:

Per la vostra pubblicità su questo albo: Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

Copyright: © Kodansha Ltd. 2004 - Ali rights reserved.
Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - ©
Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comiles Srl. in respect of
materials in the Italian language. Italian version published by
Edizioni Star Comiles Srl. under licence from Kodansha Ltd..
Aal Megamisama ⊚ Kosuke Fujishima 2004. All rights reser-

Aal Megamisama © Kosuke Fujishima 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Exaxxion © Kenichi Sonoda 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Narutaru @ Mohiro Kitoh 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2008 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srf. 2004. All rights reserved.

Potemkin ® Masayuki Kitamichi 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation ® Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Mokke © Takatoshi Kurnakura 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Kudanshi © Rokuro Shinofusa 2004. All rights reserved. First published in Jepan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation ⊚ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Cornics Srl. 2004. All rights reserved.

Genshiken © Kio Shirnoku 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Cocona © Hiro Mashima 2004. All rights reserved. First published In Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

MOKKE - Le sorelle Mizuki e Shizuru Hibara abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia...

KUDANSHI - All'interno di Parabellum, un net-board-game, centinaia di giocatori si sfidano attraverso i foro avatar in uno scontro tra Clan Bianco e Clan Nero. Il misterioso Joel, un 'profeta' Kudan, interviene per mettere ordine nel board ormai fuori controllo ma, braccato di nascosto da Dow, viene catturato dal fratello minore Gin con la collaborazione dell'ignara Wufu, la quale scopre che i due fratelli riftuggono contatti personalli con chiunque. Mentre il loro ostaggio abbandona il corpo per ricevere istruzioni dai suoi superiori, un gruppo di Cacciatori chiude in trappola i fuggitivi, per consentire alla nuova incarnazione di Joel, il Kudabe, di perseguire il suo compito: ma il Devastatore acui si trova di fronte, capace di infettare l'intero board, pare un osso davvero duro. Apparentemente sconfitto, il grottesco essere estrae un asso dalla manica...

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara decide di iscriversi a un club scolastico, e si imbatte nel Genshiken, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di otaku, dal famelico neo-presidente Madarame all'enorme Kugayama, dal meditabondo Tanaka allo spettrale Ex-Presidente, dalla timidissima Kanako Ono all'insospettabile Makoto Kosaka, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' Saki Kasukabe: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insoferenza per gli otaku, si trova addiritura a dover partecipare alle attività di cosplay, mentre la sorella di Kanji, Keiko, le insidia il ragazzo...

POTEMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione Guernicca si riuniscono agli ordini di Tatsugoro Urushizaki per conquistare il mondo, senza rendersi conto che il destino dei 'cattivi' di allora era già stato calcolato fin dall'inizio dagli stessi che avevano creato gli 'eroi'. Gli assi nella manica dei vecchi nostalgici sono comunque le gemelle Haruka e Madoka Guernic, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, Takeshi Nanjo, il kit per diventare Toranger Red, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio Yashichi trasforma invece l'assistente fotografa Kaoru Yagami e, successivamente, il cagnolino Scoop (in Toranger Black) e la piccola Momoka (Toranger Pink). Il fotreporter Takafumi Kinjo scopre che sedici anni prima alla Squadra Toranger era legata un'operazione di merchandising. Il Municipio di Tokyo costringe Takeshi Nanjo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra, mentre la governatrice di Tokyo, Tamao Inohara, si occupa di rigenerarne il capo per dare il via a una vasta operazione commerciale... Ma in tutto questo, cosa c'entra il prof. Miyauchi, l'impassibile insegnante di musica?

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, Urd e Skuld, la loro collea Peitho, la demone Marller, la regina degli inferi Hild (madre di Skuld), e ora anche da Keima e Takano, rispettivamente il padre e la madre di Keiichi. Il primo è terrorizzato da qualsiasi presenza femminile, così Urd, Skuld e Peitho decidono di 'guarirlo', mentre la donna invita il figlio a sfidare il padre in una corsa motociclistica. Takano scommette con Belldandy: se vincerà Keima, la dea dovrà svelarle la sua vera natura. E infatti così accade, e la dea non può tirarsi indietro davanti alla promessa...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. Hosuke Kano sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano Sheska organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio Holchi "Ganchan" Kano alla guida dei robot Exaxxion, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide Isaka Minagata. Hoichi batte Sheska, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata Akane Hino e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, e portano con loro anche l'insegnante aliena Kimber Riffle e lo studente giapponese Takashi Murata, vittime dell'odio razziale che ormai sconvolge la Terra. Sheska si lascia credere morto per agire di nascosto, raggiunge Hosuke e gli consegna i dati della flotta aliena in cambio della leadership dei fardiani terrestri. Attraverso alcune indagini Riofard intuisce il gioco di Sheska, e invia la flotta sulla Terra senza sapere che ora il prof. Kano è in grado di prevederne le coordinate dell'arrivo. Una collega del 'prigioniero' fardiano penetra nella base, uccidendo Ryoko, incinta di tre mesi di Hosuke. Intanto, nello spazio, l'Exaxxion affronta con l'ammiraglia fardiana a base di cannonate materia-antimateria, distorcendo lo spazio...

NARUTARU - Shiina Tamai trova Hoshimaru, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane Tomonori Komori per salvare le due, e i suoi compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e dalla dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di Mamiko Kuri, attiva i 'cuccioli' dei due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito, mentre Takeo Tsurumaru e Norio Koga salvano Akira e Shiina. Miyako e Aki Sato identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Il padre di Shiina, in Russia per lavoro (accompagnato da Hoshimaru), vive una terribile avventura fra servizi segreti e cuccioli di drago, motivo per cui viene rimpatriato velocemente. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, i quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi...

NOTE: Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.

NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti mag-

giorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche. Già: 'semplici' disegnini... E' CHIARO O NO?!

sommario

+ EDITORIALE	
a cura dei Kappa boys	
+ RUBRIKEIKO	
a cura di Keiko Ichiguchi	2
+ WORLD COSPLAY SUMMIT	
a cura di Sonia Segreto	
+ KUDANSHI	
Game 10	
di Rokuro Shinofusa	
+ OH, MIA DEA!	
Tutta la verità	
di Kosuke Fujishima	43
+ POTËMKIN	
Con gli occhi di un bambino di Masavuki Kitamichi	64
+ NARUTARU	
Sognando di cadere	
di Mohiro Kito	93
+ EXAXXION	
Obiettivo: Terra	
di Kenichi Sonoda	107
+ PUNTO A KAPPA	
a cura dei Kappa boys	124
+ LETTURA 'ALLA GIAPPONESE'	
+ MOKKE	
Mikoshi	
di Takatoshi Kumakura	148
+ OTAKU CLUB	
Il confine tra la vita e la morte	479

In copertina: COCONA © Hiro Mashima/Kodansha

Kappa Magazine Fenice!

di Hiro Mashima

+ COCONA

Come vi avevamo annunciato, un po' alla volta stanno tornando i redazionali su Kappa Magazine. Prima una RubriKeiko, poi un'Intervista a Eiko Kadono. sto mese contemporaneamente una RubriKeiko e un servizio sul World Cosplay Summit, prossimamente interviste con studi d'animazione, qualche news 'di corridoio', e – se tutto va in porto – arriveremo a festeggiare il numero 150 con la bellezza di 32 pagine a colori (il doppio di quante ne abbia mai avute Kappa Magazine), con uno specialo ne monografico che vi lascerà veramente a bocca aperta. Insomma, come promesso, abbiamo lavorato nelle retrovie per tornare alla carica, e pare proprio che siamo riusciti a organizzare qualche sor-presuccia. Dal canto nostro, la direzione presa dalla rivista è sempre più chiara e precisa, e il fatto che pubblichiamo ormai solo miniserie, episodi autoconclusivi o serie in contemporanea mens Giappone la dice lunga anche sul perché Kappa Magazine è sempre più uno strumento indispensa bile per chi ama il buori fumetto giapponese. $\mathbf{K}\mathbf{b}$ $\mathbf{P.S.:}$ poco spazio, e tante cose da dire. Questo mese manca Moon Lost proprio perché finora lo abbiamo pubblicato in contemporanea con "Afternoon", la rivista mensile di Kodansha. Per la raccolta in volume Yukinobu Hoshino ha voluto cambiare qualche vignetta ed eliminare la suddivisione in capitoli (e le relative pagine titolo... Sigh!), e que sto ci ha causato un contrattempo. Tornerà il mes prossimo. E altora, beccatevi 'sto Cocona di Hiro Mashima, disegnato con lo stile che aveva nel 2002, tre anni dopo l'inizio di Rave E pensare che oggi, nel 2004, il suo tratto è ulteriormente aumentato di livello... Kb

FACCIA A FACCIA (DI BRONZO)

Lo scorso 11 maggio 2004, il Comitato di applicazione del Codice di autoregolamentazione TV e minori, ha deliberato guento seque:

- "(...) a conclusione del procedimento prot. n. 139/04, riguardante la puntata del cartone "Detective Conan" in onda il 5 aprile 2004 su Italia 1
- valutata, con le indicazioni della Sezione Istruttoria N. 4, assegnataria del procedimento, la memoria difensiva fatta pervenire da Mediaset in data 5 maggio 2004
- osserva che proprio il riconosciuto carattere ibrido della serie (tecnica del cartone e soggetto poliziesco con le sue caratteristiche) avrebbe dovuto indurre l'emittente agli ulteriori tagli che essa stessa riconosce possibili
- rileva nella descrizione di un omicidio, consumato infiggendo il ferretto di un reggiseno nella nuca della vittima fino a raggiungere il midollo, costituisca una controindicazione precisa alla collocazione in orario di "televisione per tutti", controindicazione aggravata dalla tecnica del cartone, accattivante per i più piccoli, esposti pertanto a potenziali turbative psicologiche
- ravvisa pertanto nella programmazione violazione del Codice nella sua stessa "ratio", nella Premessa, nei Principi Generali e in particolare nei punti 2.4. e 2.5. e considera vincolante l'impegno espresso dall'emittente a esercitare da subito un controllo più accurato sulle puntate ancora da trasmettere."

La cosa si commenta da sé.

Non staremo qui a sindacare sugli orari della cosiddetta "televisione per tutti" (come se oggi i bambini non stessero alzati fino a tardi a vedere di tutto), né ai commenti sulla "tecnica del cartone" (evidentemente non è ancora chiaro a tutti che animazione e bambini non formano un binomio inscindibile), né se una scena di quel tipo possa effettivamente portare a turbative psicologiche (non siamo psicologi; dobbiamo fidarci).

Di queste cose ne abbiamo parlato fin troppo negli ultimi quindici anni, ottenendo praticamente nulla.

Tutto quello che possiamo dire è che la fiction è fiction, e che una fruizione consapevole della medesima (alias: "caro figliolo, questa è una storia di fantasia, non è vero niente, non ti preoccupare, sono solo disegni e/o attori che interpretano una parte e/o effetti speciali fatti col computer e/o di lattice gommoso") non dovrebbe portare turbe psicologiche a nessuno. Anzi. Iniziare fin da bambini a riconoscere e distinguere fra la realtà e la fantasia può fare solo bene al futuro adulto.

Un'altra cosa ci spaventa.

224

Ancora una volta, qualcuno fa capire che sarebbe necessario "un controllo più accurato sulle puntate ancora da trasmettere", ovvero, tradotto in italiano corrente, significa sostanzialmente "carissimi, per il futuro, o tagliate dall'episodio certe scene, o eliminate l'episodio intero, o la smettete direttamente di mandare in onda serie, altrimenti avrete a che fare con la Legge". Ritradotto terra terra, è una non troppo velata 'richiesta' di censura, con implicita minaccia di beghe legali a non finire in caso di non ottemperanza. Tutto questo in un paese che fa della democrazia e della libertà d'espressione uno dei suoi fiori all'occhiello.

Possiamo, estenuati, decidere di non sindacare nemmeno su questo.

Però poi capitano cose che ti fanno perdere la pazienza.

Citiamo direttamente dall'articolo apparso su "La Repubblica", il 1° settembre 2004, così che nessuno di noi possa essere tacciato di faziosità o di eccessi di difesa a spada tratta nei confronti di fumetto e animazione:

"E il Tg di Fede manda in onda l'esecuzione degli ostaggi. Il video-choc trasmesso durante l'edizione delle 18,55. (...) Il video dell'esecuzione dei dodici ostaggi nepalesi (...) è andato in onda ieri sera, senza alcun filtro, durante il TG4 di Emilio Fede, edizione delle 18:55 (...) in un orario insospettabile, quando milioni di bambini sono davanti alla televisione. È la prima volta fra i media occidentali che l'esecuzione di un ostaggio viene fatta vedere da una rete televisiva. (...) "So che riceveremo critiche", dice Fede al termine. "Ma non c'è stato tempo", continua: il video è arrivato, ed è stato mandato in onda, cercando "di limitare al minimo l'orrore". Operazione non riuscita. E dopo le scuse ai telespettatori per quello che hanno appena visto, arriva la giustificazione: "Forse servirà a far riflettere"."

Seguiamo il suggerimento. Pronti a riflettere? Tre, due, uno. Fatto.

Noi siamo già arrivati a una conclusione.

E la sbattiamo dritta dritta nella citazione di questo mese, tanto è semplice. Fate un po' voi. **Kappa boys**

«Due pesi, due misure.»

rubrikeiko

Quando si va in Giappone, cosa si fa, prima di tutto? Dall'aeroporto bisogna arrivare al centro di una città, in genere quello di Tokyo o quello di Osaka. Un ragazzo italiano che conosco ha fatto transito a Osaka per andare in Australia. Visto che aveva un giorno d'attesa ha deciso di andare a visitare la città, ma non è riuscito ad arrivarci perché non ha capito come funzionavano le cose presso la stazione ed è rimasto bloccato all'aeroporto. Bene, innanzi tutto, scesi dall'aereo e recuperata la valigia è necessario fare un bel respiro e calmarsi: in fondo, anche se molti giapponesi non sanno l'inglese, sono sempre molto gentili con i turisti stranieri, quindi si trova quasi sempre qualcuno disposto a dare una mano. Basta avere solo un po' di coraggio e chiedere. Per il resto, i trasporti giapponesi funzionano benissimo, e sono un vero vanto nazionale. lo stessa ne vado orgogliosa...

I biglietti per il treno e la metropolitana si acquistano con le macchine automatiche. In ogni stazione
ce n'è una lunga fila per evitare le
code, sono sempre in funzione e
danno sempre il resto. Prima
di tutto è necessario leggere
sul tabellone sovrastante le macchinette il nome della stazione di
destinazione e la relativa tariffa da
pagare. I nomi sono scritti sia in
giapponese, sia coi caratteri
'romani', per favorire nella ricerca

anche gli stranieri. Per arrivare al binario si deve superare una fila di cancelli automatici facendovi passare il biglietto, proprio come nelle metropolitane italiane. In Giappone questo sistema è stato inserito più di venti anni fa nelle città principali, mentre oggi è disponibile qualcosa che funziona come una tessera d'abbonamento (che comunque continua a esistere), ma con una comodità in più: mentre una normale tessera va usata come un biglietto gualsiasi, quella di tipo nuovo si può tenere chiusa nel portafoglio e passare direttamente quello sullo scanner. Dicono che la gente di Osaka abbia l'andatura più veloce di tutto il mondo: probabilmente, grazie a guesto nuovo sistema, il record sarà mantenuto anche all'interno delle stazioni.

Osaka e Tokyo sono le due città più grandi del Giappone. La popolazione della prima è di circa 2.600.000 persone, mentre quella dei 23 quartieri principali di Tokyo è di circa 8.400.000, a cui vanno aggiunte circa 3.250.000 persone che la raggiungono quotidianamente per lavoro. È per questa ragione che le linee della metropolitana sono così numerose, e i treni così frequenti. A Osaka ci sono sette linee cittadine, a Tokyo dodici, ma a queste vanno aggiunte le ferrovie, che in Giappone sono state privatizzate da molti anni, tranne alcune a gestione comunale. Memorizzare tutte queste linee non è facile neanche per un giapponese. Una mia amica di Tokyo porta sempre con sé una mappa del metrò, altrimenti si perderebbe sottoterra. Sono sempre riuscita a orientarmi bene nella metropolitana di Osaka d'origine, ma dato che ora abito a Bologna, ogni volta che torno là trovo una linea nuova o una stazione ampliata, tanto che spesso mi sembra quasi di essere una turista.

I treni urbani e i metrò passano di frequente, per cui non c'è bisogno di disperarsi se se ne perde uno. In Giappone la gente si sposta a una velocità frenetica e convulsa, e ormai, abituata al ritmo italiano, ogni tanto mi sento affaticata davanti a questa folla sempre in movimento; d'altro canto, avere la certezza di poter prendere un treno praticamente in qualsiasi momento senza preoccuparsi dell'orario toglie sicuramente un sacco di pensieri.

Attenzione però alla cosiddetta rush-hour, in cui pani metrò e gani treno sono pieni fino all'inverosimile! Dalle sette alle nove e dalle diciassette alle diciannove sono le ore di nunta massima, perché le stazioni sono piene di impiegati e studenti. Nel dettaglio, al mattino è il momento peggiore in assoluto. Nelle carrozze giapponesi, a parte i vagoni-letto, non ci sono scompartimenti, e le lunghe 'panchine' corrono parallelamente lungo i due lati della carrozza. Alcuni sedili possono essere ripiegati e nascosti per poter lasciare più spazio ai passeggeri durante le ore di punta. Entrare in un treno o una metropolitana, in quegli orari, è davvero micidiale. Il metrò di Osaka è il più famoso per questo. È talmente pieno che i passeggeri non hanno bisogno di aggrapparsi ai sostegni, perché formano una massa unica e inamovibile. Non ti puoi voltare, a volte non puoi neanche muovere le mani. E se qualcuno si sente male? Capita. È capitato anche a me. Meno male che tutti i treni hanno l'aria condizionata, anche se fa una certa impressione vedere centinaia di persone quardare verso il soffitto della carrozza boccheggiando, come nel disperato tentativo di respirare meglio. Per questa ragione, salire e scendere dal metrò in quegli orari è come nuotare in un fiume impetuoso. È sempre meglio prepararsi con un bel po' d'anticipo, altrimenti si resta intrappolati nella carrozza. La tecnica migliore è quella di iniziare ad avvicinarsi alla porta piano piano, in modo da finire in mezzo al gruppo di persone che devono scendere. I capostazione si danno da fare per far scendere tutti quelli che ne hanno



bisogno, prima che salgano nuovi passeggeri, ma è meglio sapere in anticipo che anche tu devi combattere!

I capostazione sono poi fondamentali per aiutare la gente... a entrare in carrozza. Quando il treno è strapieno e pare che i passeggeri al suo interno stiano letteralmente per traboccare, i capostazione li spingono dentro con le mani. In genere cercano di convincere la gente ad aspettare il treno successivo, ma dato che molti insistono per salire, l'unica soluzione che hanno per far partire la corsa in orario è rimboccarsi le maniche e pressarli dentro come troppi indumenti in una valigia piccola. Questo perché la puntualità viene prima di tutto, quasi a livello maniacale. Se il mezzo ritarda anche solo di un minuto, un annuncio con le scuse della compagnia non tarderà a essere diffuso. Se capita un incidente e i treni si fermano, un annuncio he spiega immediatamente i motivi. Se un treno arriva con un ritardo significativo, all'uscita si materializzerà una fila di capostazione per chiedere umilmente scusa ai passeggeri, fra un inchino e l'altro. A chiunque rischi di fare tardi al lavoro o a scuola viene rilasciata una certificazione della compagnia per discolparlo completamente. In generale, però, i ritardi si verificano raramente.

Così, per i giapponesi spostarsi col treno essendo certi della puntualità è una cosa naturale. È per questo che, se una linea resta bloccata per intemperie violente o eventi imprevisti, è possibile vedere qualcuno che protesta con i capostazione. Credo che questa sia un'esagerazione, da parte dei passeggeri: mi fanno compassione i capistazione che continuano a chieder loro scusa, anche se non è colpa loro. I passeggeri italiani sono molto più pazienti e comprensivi.

DARRO

Il sistema ferroviario giapponese, come dicevo, è maniacalmente preciso. È quasi impossibile che a un treno venga cambiato il binario poco prima della partenza. La prima volta che mi è successo è stato più di dieci anni fa, a Bologna: avevano cambiato il binario del treno che dovevo prendere, ma siccome l'annuncio era in italiano fallora non l'avevo ancora imparato bene) ho vissuto un momento di panico nel vedere la gente agitata, finché ho deciso di spostarmi anch'io. Immaginatevi una folla in movimento, su e giù per le scale con un sacco di valigie al seguito, e là in mezzo una giapponese sperduta con gli occhi pieni di terrore. Fa ridere? lo ero spaventatissima!

Ma torniamo in Giappone. Sul marciapiede, in prossimità dei binari, ci sono dei segnali colorati che indicano la posizione in cui si apriranno le porte del treno una volta fermo (in alcuni casi riportano anche il numero della carrozza), senza sbagliare di un centimetro. Quindi, chi ha un posto numerato prenotato puo' sapere esattamente in che punto aspettare. Immagino che i conducenti siano orgogliosi della loro precisione, ma verrebbe da chiedersi se sia vero spirito professionale o se, col tempo, sia diventato una specie di sport.

Per quanto riguarda gli autobus; ci sono una serie di differenze sostanziali col sistema italiano. Si sale dalla porta posteriore o da quella centrale, prendendo un bigliettino su cui è scritto un numero. Quando si avvicina la fermata desiderata, bisogna tenere d'occhio il display che riporta i numeri (gli stessi dei bigliettini), sotto ognuno dei quali sono indicate le tariffe. Prima di scendere, si porge il biglietto al conducente, e si paga lasciando cadere le monetine in una macchinetta posizionata al suo fianco. Nel caso, è l'autista stesso a dare il resto.

Esistono però anche linee a tariffa unica: in quel caso. si sale dalla porta anteriore, pagando direttamente al conducente.

A dire la verità non mi capita spesso di usarlo, forse perché casa mia è molto vicina alla stazione. Molti paesi si sono sviluppati intorno a una stazione, perciò i suoi abitanti possono raggiungerla a piedi o in bicicletta, eccezion fatta per chi abita fuori, in piena campagna. Le nuove zone residenziali. invece, si trovano spesso un po' distanti dalle stazioni, quindi là il servizio autobus è indispensabile. Mi pare però che il servizio finisca presto, dato che alcuni miei amici, che usano il bus per arrivare alla stazione più vicina a casa, spesso fanno fatica a rientrare dopo le dieci di sera. Forse questo capita perché la gente che abita in quelle zone si sposta prevalentemente in auto: vicino alla stazione del mio paese, la sera tardi si forma sempre una fila di macchine arrivate per prendere qualcuno in arrivo.

Esiste poi una città in cui l'autobus è il protagonista dei trasporti per i cittadini. Si tratta di Kyoto, edificata nel 794, dove sono rimasti numerosi edifici e templi medievali.



risparmiata dai bombardamenti della Seconda Guerra Mondiale grazie alla sua importanza culturale. La città fu progettata secondo le teorie di Fusui, una serie di · regole guasi alchemiche volte a scacciare il male. Non fu costruita intorno a una stazione come tante altre città, e in un certo senso è simile a molte città italiane medievali in cui la stazione si trova fuori dal centro storico. Girare Kyoto col bus è molto bello perché si possono vedere vari monumenti storici stando comodamente seduti, e visto che la città è visitata da tanti turisti stranieri, gli annunci sull'autobus vengono fatti anche in inalese.

Quando vado a Roma preferisco usare il bus piuttosto che il metrò, buio e soffocante. Se poi in estate mi capita uno di quei nuovi autobus con l'aria condizionata, e trovo posto a sedere, mi viene voglia di non scendere mai e continuare a gironzolare così per la città, godendomi la bella vista. In quei momenti un semplice autobus può trasformarsi nel miglior giro turistico della città.

A dire la verità, già da un po' di tempo ho un piccolo desiderio: salire su un bus e girare Bologna senza nessuna meta. Sicuramente potrei vedere quartieri che non ho mai visto, magari portandomi dietro la merenda. Non è una cattiva idea, vero? Keiko Ichiguchi



Lo scorso luglio ha avuto luogo in Giappone il World Cosplay Summit, una manifestazione di portata internazionale che ha consacrato una volta per tutte l'hobby dell'interpretazione in costume di personaggi di manga, anime e videogiochi. Nato il 21 febbraio 1981 grazie all'entusiasmo dei fan giapponesi di Gundam (che dichiararono quel giorno l'inizio della Nuova Era dell'Animazione), il cosplav si è diffuso in tutto il mondo, e dodici anni fa giunse in Italia per la prima volta proprio grazie a Kappa Magazine alle prime KappaKonvention.

La manifestazione avrà luogo ogni anno, e gli organizzatori selezioneranno di volta in volta nuovi partecipanti da tutti i paesi in cui l'immaginario giapponese ha avuto la sua maggior diffusione. La fiera del fumetto di Romics avrà il compito di selezionare da oggi in poi i rap-

presentanti italiani da inviare nel Paese del Sol Levante. Quest'anno, a tenere alta la bandiera tricolore, ci hanno pensato **Sonia Segreto** e **Laura Barbaresi.** Questo è il diario di viaggio di Sonia, che ci ha raccontato come funzionano laggiù le manifestazioni di questa portata.

29 Iuglio: Partenza. In volo verso Nagova! Sono un po' sconvolta: i giapponesi hanno la capacità di addormentarsi istantaneamente appena si appoggiano a una poltrona! In dieci ore di viaggio solo alcuni di loro si sono alzati per andare al bagno! Credo che i giapponesi abbiano sviluppato questa peculiare abilità, vista la necessità di recuperare il sonno mancato di una vita. Del resto, la capacità di cadere in coma profondo in una frazione di secondo è molto utile quando si viaggia così a lungo, perché si arriva a destinazione quasi senza iet lag. Ma se sei una ragazza a cui è stato detto di bere molto durante il volo (perché la pressione disidrata), e soprattutto hai la sfiga di essere seduta fra due giapponesi che non si svegliano nemmeno quando li scavalchi per correre al bagno, be', auguri!

30 luglio: Arrivo. Costumi indossati: Laura interpreta Ulala, io Pink Kitty Girl. Siamo alla resa dei conti con il nostro più grande terrore, la cosa di cui tutti ci avevano messo in guardia prospettandoci atroci sofferenze senza alcuna pos-

sibilità di fuga: il caldo. Perché ho la sensazione di trovarmi in un grande acquario? Sarà forse l'umidità che tocca un valore del 100%? Sarà forse l'aria pesante che ti toglie la forza di respirare? Per fortuna ci sono i locali climatizzati che, con un 'mite' shalzo climatico. di appena 20 gradi, assicurano a tutti laringiti fulminanti e cervicali bloccate. Tutti tranne i giapponesi, che ne sembrano immuni. Ma né il pessimo viaggio d'andata, né il caldo tropicale, né il ciclone che da lì a poco si sarebbe abbattuto su Nagova avrebbe potuto placare il nostro entusiasmo e la nostra felicità per essere finalmente arrivate in Giappone. Iniziamo a darci da fare per promuovere l'evento a cui parteciperemo tra breve e quindi, nel pomeriggio, ci 'trasformiamo' per un incontro con la stampa locale, il cui scopo ufficiale è quello di promuovere il World Cosplay Summit. Lo scopo ufficioso è quello di non morire squagliate durante le riprese fotografiche all'aperto.

31 luglio: Promotion! Costumi indossati: lo sono Benten, Laura è Komugi Chan. Inizia il tour de force. Sia i giorni che precedono l'evento vero e proprio, sia quelli successivi, sono pieni di impegni, visite promozionali, prove, karaoke, cene con sponsor, incontri con la stampa, interviste. Oggi è il giorno della visita al Flea Market, un mercato delle pulci che si tiene tre volte all'anno vicino alla



zona del porto. Puoi trovarci le più svariate cose, come biciclette pieghevoli, giocattoli e gashapon. Ovviamente tutto a prezzi stracciati. Così, con il ciclone che impazza all'esterno, siamo pronte a esibirci per i visitatori del mercato. Sfilata, canzoni, domande da parte della presentatrice. Il pomeriggio ci deportano al'Amazing World, un parco-divertimenti al chiuso per bambini, di proprietà di uno dei nostri sponsor. Ci siamo esibite con una semplice sfilata perché lo scopo era quello di indurre i bambini, veramente piccoli, a porci qualche domanda, magari in inglese, dato che il parco promuove lo studio della lingua per i più piccoli. Il problema è che i bambini giapponesi, oltre a essere i bambini più educati dell'universo, sono leggermente timidi. Tant'è vero che nessuno ha aperto bocca, mentre ci quardavano come fossimo delle aliene. Un genitore volevafare una foto a suo figlio insieme a Laura, ma lui è scappato via. Probabilmente era la prima volta che



vedevano delle straniere, per giunta 'vestite strane', e quindi alla fine io e Laura ci siamo chiuse dentro una stanzetta karaoke per provare la canzone che avremmo dovuto cantare l'indomani durante il summit.

1 agosto: On stage! Costumi indossati: Asuka e Rei, nella versione 'felina' ispirata a un modellino. Il giorno fatidico è arrivato! Sarà il giorno più eccitante e massacrante dell'intero viaggio. Il World Cosplay Summit è così strutturato: registrazione in studio del programma senza pubblico e, successivamente, con il pubblico formato da cosplaver locali e non; 'passeggiata' dagli studi televisivi fino al tempio più grande situato all'interno del quartiere commerciale Osu, nel cuore tradizionale di Nagova; esibizione sul palco del tempio durante il matsuri (il festival tradizionale giapponese): ritorno (sempre a piedi) agli studi televisivi; cena di commiato con tutti gli sponsor. Il tutto condito da telecamere che ti riprendono in continuazione e miliardi di foto per cui tutti ti chiedono di posare, compresi i semplici passanti (di ogni età), che in mancanza di macchina fotografica ti riprendono con il videofonino. Le registrazioni in studio sono state la parte del summit che mi ha divertito di più. È stato molto emozionante trovarsi in uno studio televisivo simile a quello visto nelle puntate di Creamy o di Magical Emi!

È stato bello entrare in contatto coi cosplayer locali, tutti molto socievoli e gentili, educati, e con tanta voglia di divertirsi in compagnia. Dopo le riprese ci siamo recate nella zona del tempio attraversando a piedi tutta Osu, dove già ci aspettava il pubblico. Il summit fa



parte di tutta una serie di eventi che animano Osu in agosto. Quando è stato il nostro turno. abbiamo sfilato e finalmente ci siamo esibite cantando in diretta la sigla televisiva di Evangelion. La cosa mi angosciava non poco, dato che so cantare decentemente solo le canzoni di Cristina D'Avena, ma tuttavia pare che ce la siamo cavata egregiamente, tanto che un'altra stazione televisiva giapponese ha usato la nostra canzone come base per un minispecial sull'evento.





2 e 3 agosto: Libere! Finalmente due giorni liberi tutti per noi! È estremamente frustrente andare in Giappone e non avere la possibilità di visitare nulla, quindi in questi due unici giorni liberi ci siamo scatenate in giro per Nagoya. Spostandoci in orari diversi dagli 'esodi di massa' dei lavoratori, abbiamo potuto muoverci con comodità e piacere in metropolitana, e visitare senza stress il cuore dello shopping di Nagova. Può sembrare incredibile, ma nonostante questa città sia una metropoli giapponese a tutti gli effetti, non si avverte mai il rumore del traffico (le auto sono estremamente silenziose) e la gente non schiamazza per strada. Passeggiare è rilassante e piacevole anche nelle strade più frequentate. Impressionanti per dimensioni e varietà di articoli disponibili, sono gli sconfinati depato (Department Store), altissimi edifici in cui è possibile trovare di tutto, o altri specializzati in un solo settore.

Conclusioni. La mia prima volta in Giappone è stata lo scorso ottobre 2003, in occasione della 'prova generale' del World Cosplay Summit. La commozione che ho provato guardando il suolo nipponico dai finestrini dell'aereo mentre atterravo è stata immensa. E' sorprendente poter riconoscere immediatamente tutti gli edifici che caratterizzano qualsiasi manga, come le scuole, le case, i campi da baseball, i parchi. Potrà essere ormai banale dirlo, ma per gli appassionati di manga e anime come me il Giappone rappresenta la terra della nostra infanzia, un paese stranamente conosciuto in cui ci sentiamo perfettamente a nostro agio, dove quasi ogni scorcio e ogni attimo hanno il sapore di un dejà vu. Sonia Segreto



WORLD COSPLAY SUMMIT 2004

Organizzazione: Aichi TV

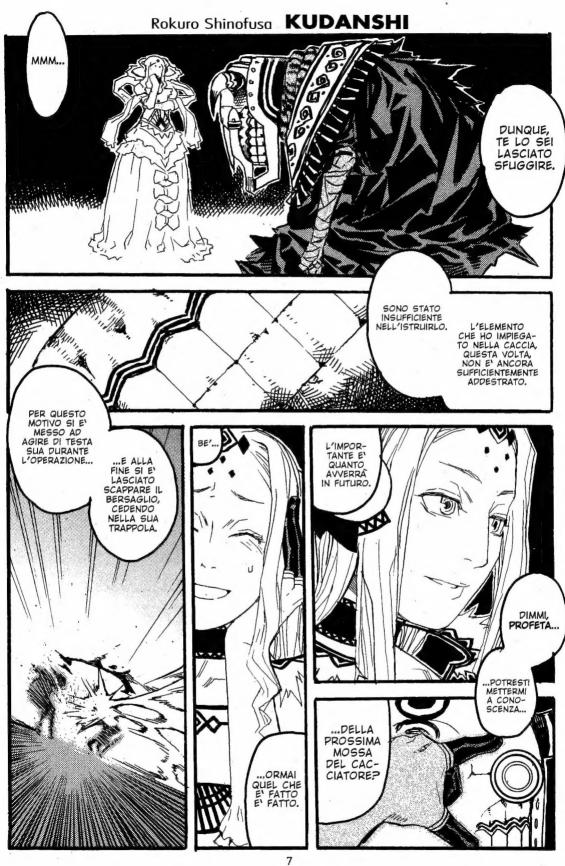
Produttore: Mari Kato

Sponsor:
Joysound System
(karaoke machine)
Brother
(fax, macchine da
cucire, articoli da
ufficio)
GoodWill
(anime store,
elettronica)

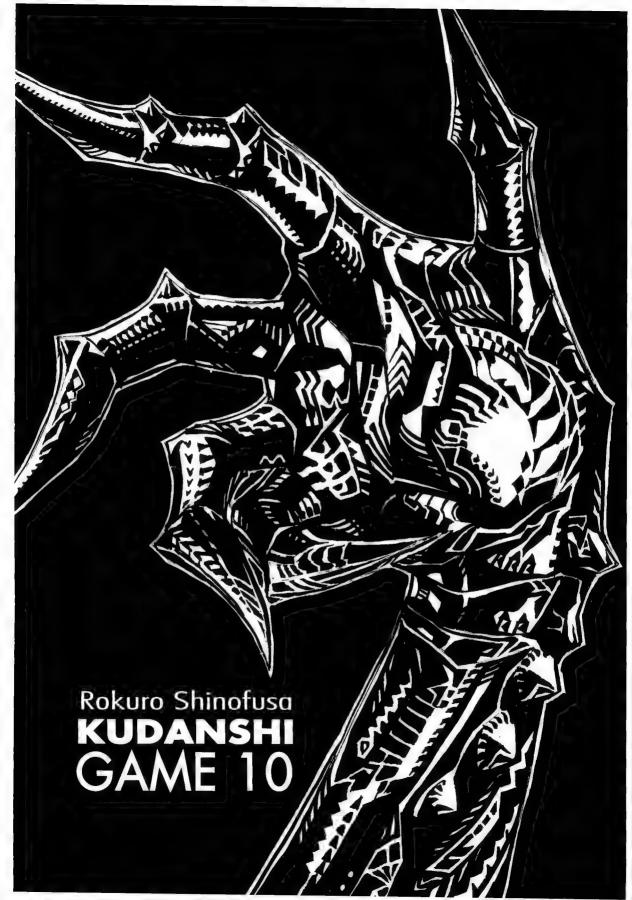
Cosplayers:
Pia e Pauline
Mesa (Francia)
Anne Behl e
Paula Riemann
(Germania)
Stephanie R. Piper
e Aimee Harris
(Usa)
Sonia Segreto e
Laura Barbaresi
(Italia)

Sito World
Cosplay Summit:
www.tv-aichi.co.
jp/event/cosplay2004/

Siti di Sonia e Laura: www.soniasegreto.com www.angelhitomi.com











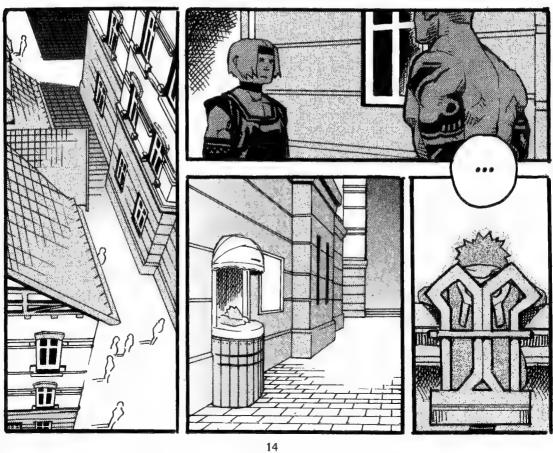
































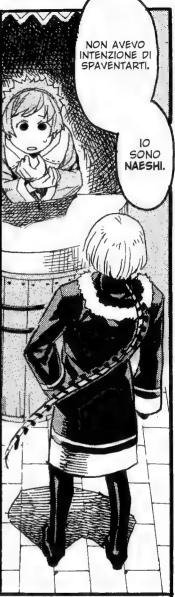


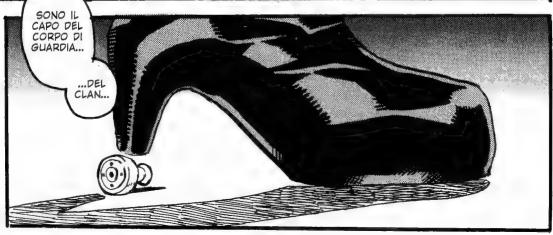










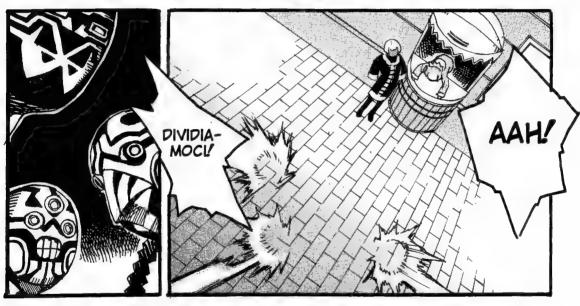






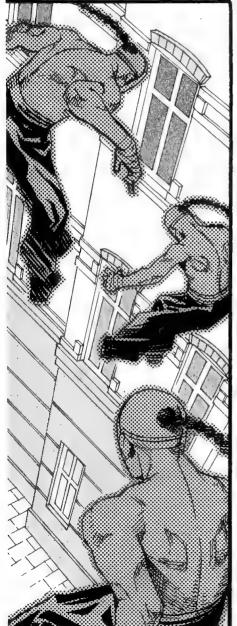


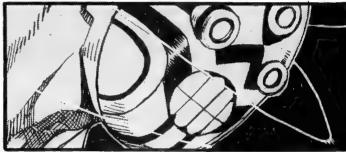






















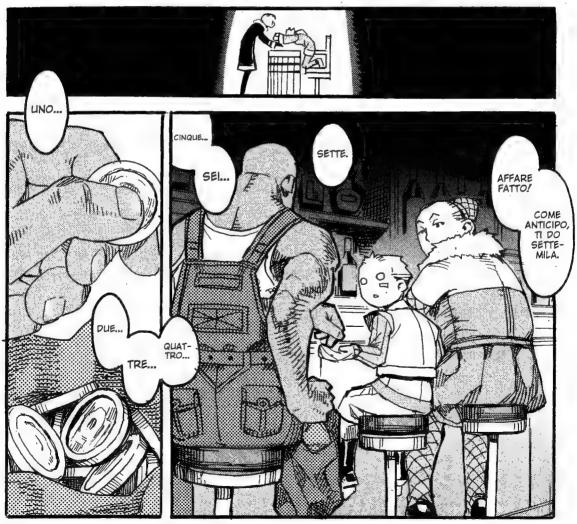










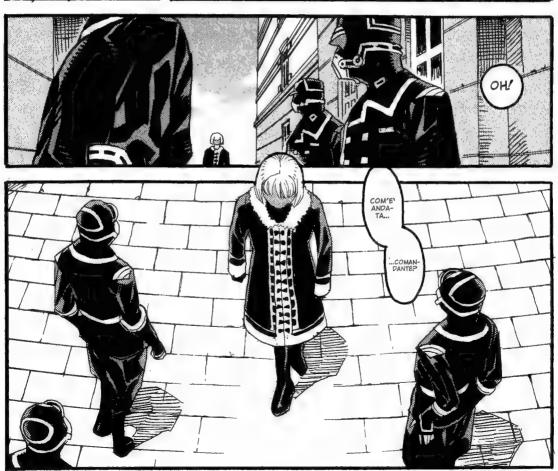










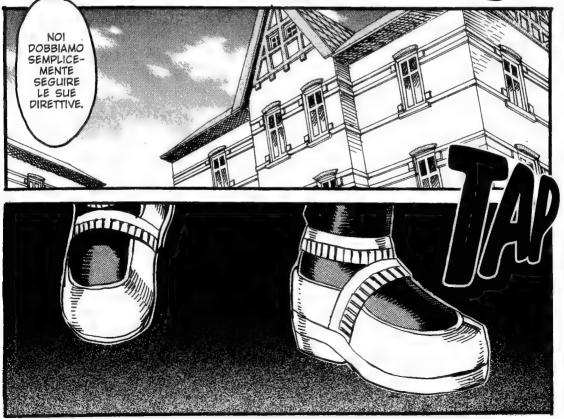




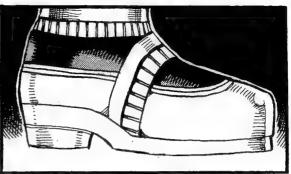




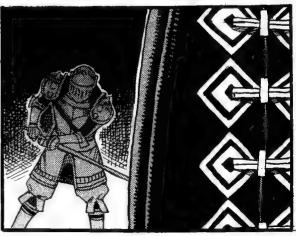


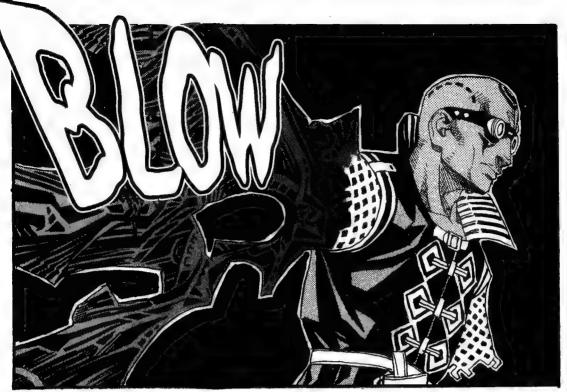








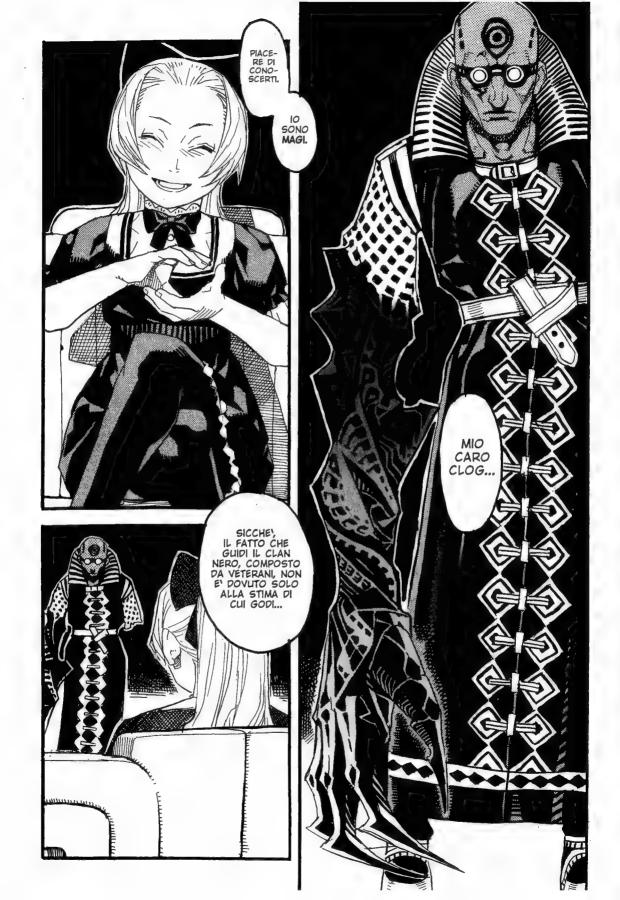












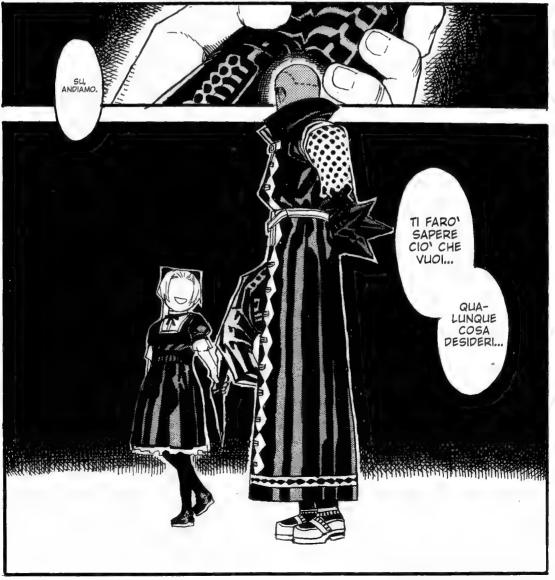








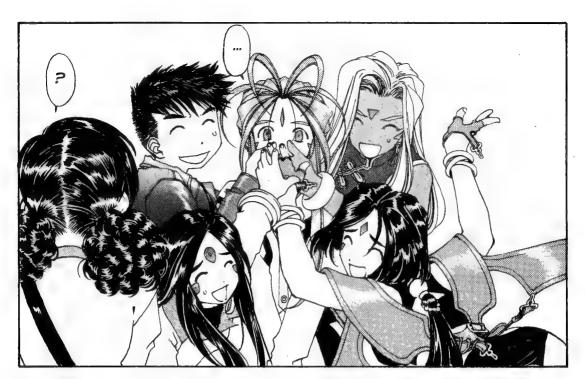




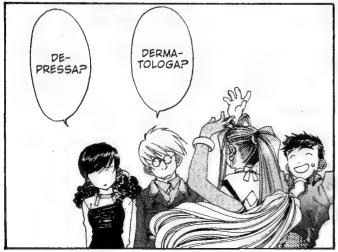
Kosuke Fujishima OH, MIA DEA! TUTTA LA VERITA'

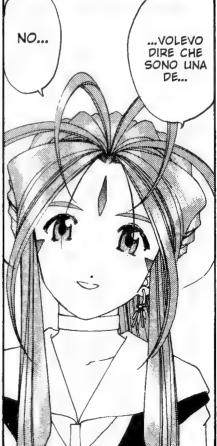














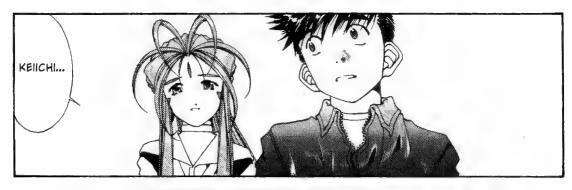














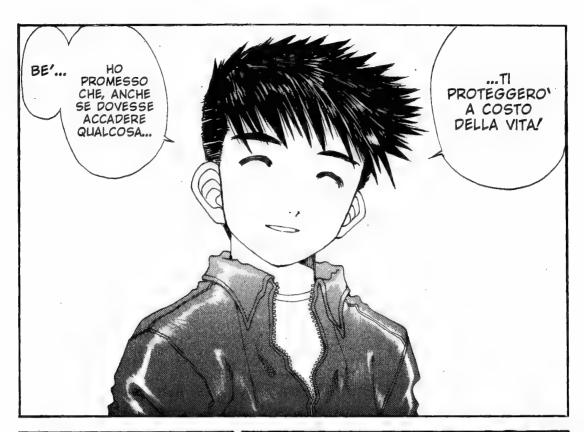










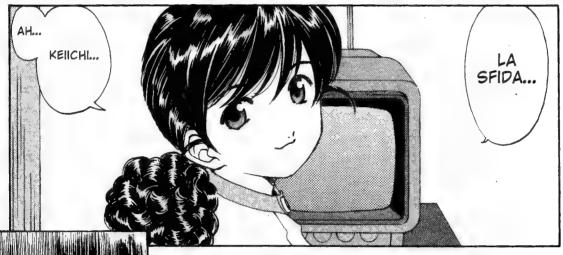






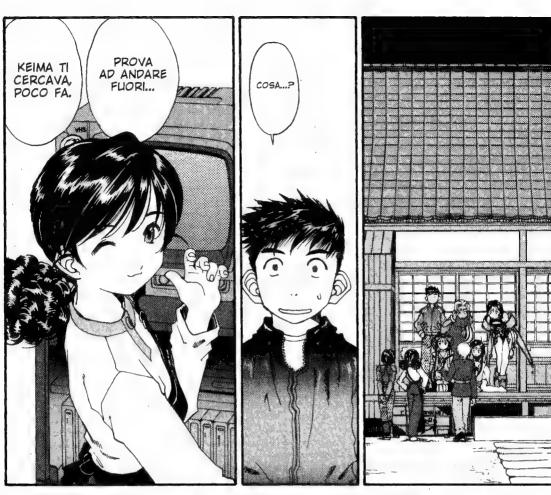


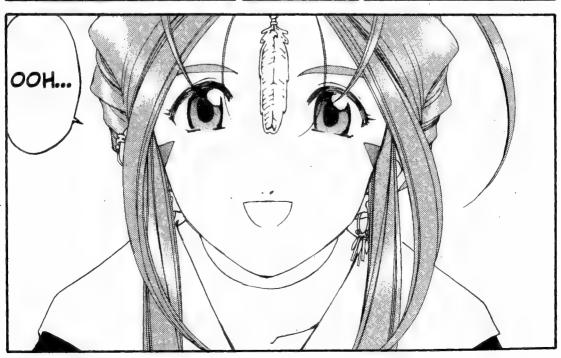


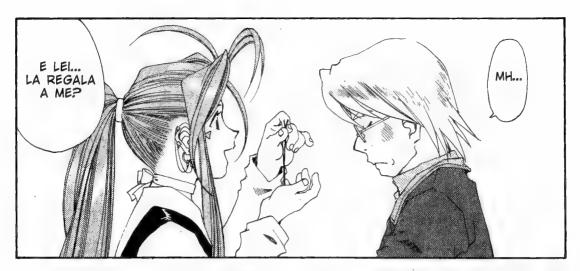


















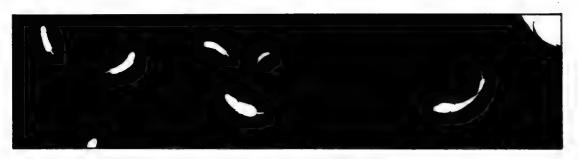




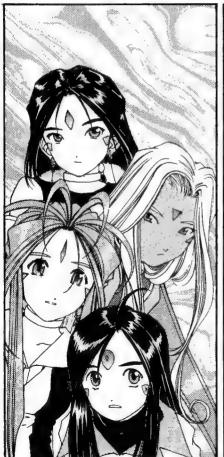








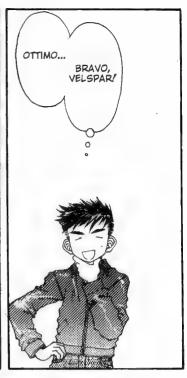














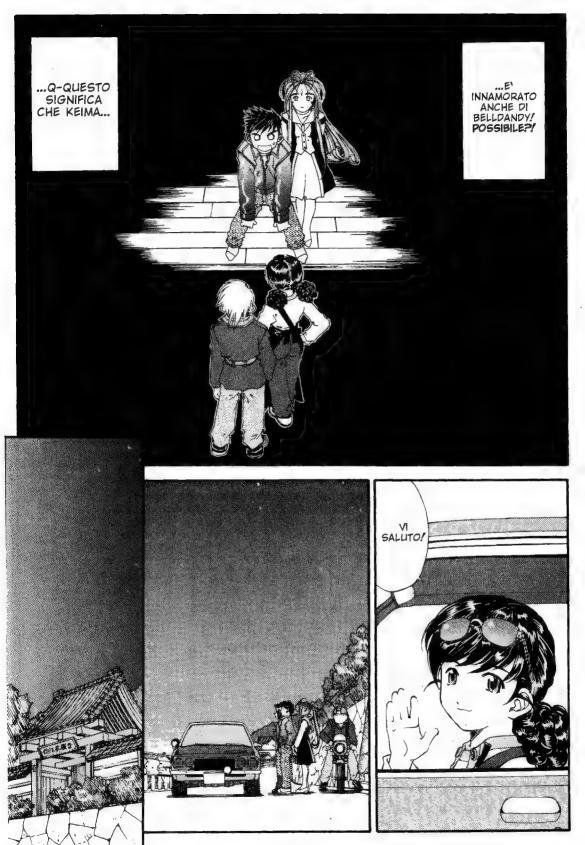


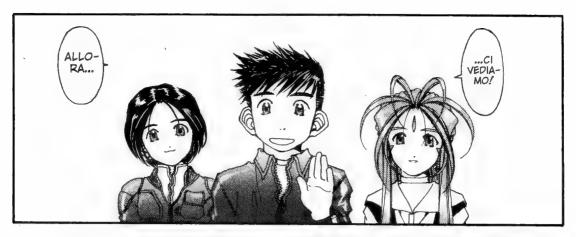


















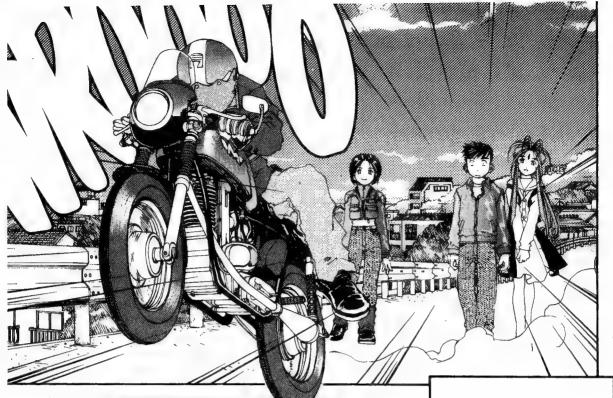








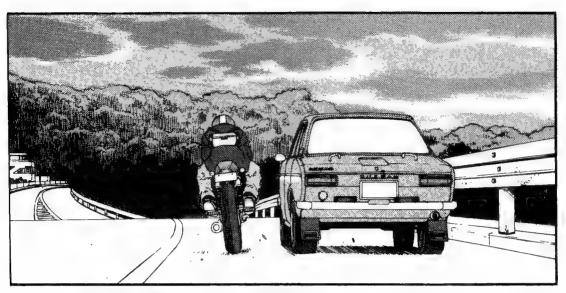




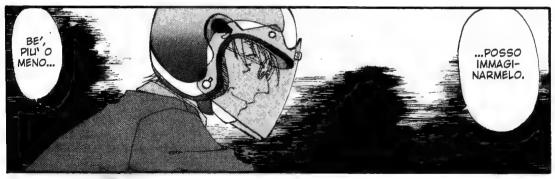


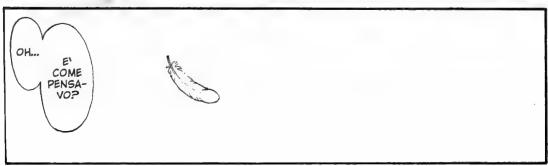














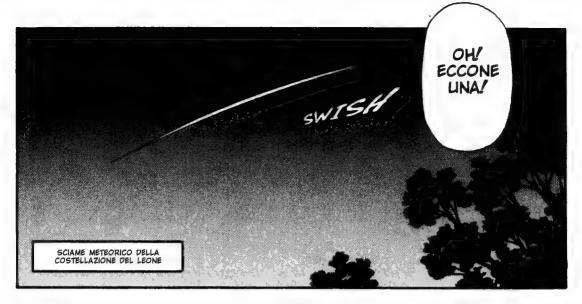
















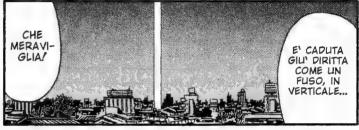










































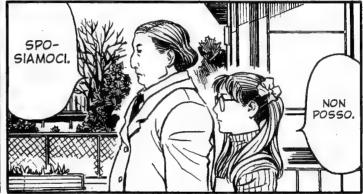














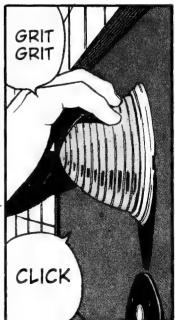




*HOBO: MAESTRA DI SCUOLA MATERNA. BOBO BRAZIL, INVECE, ERA UN LOTTATORE DI CATCH. ARDIMENTOSO GIOCO DI PAROLE, NEVVERO? KB

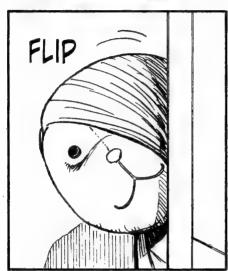




























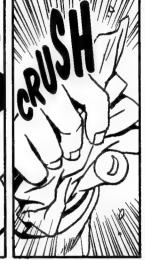
































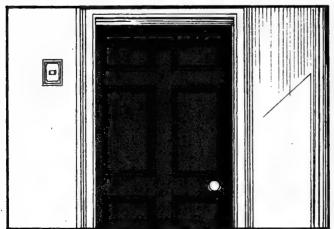
















MAESTRA

MACHIKO ... MI

PERDONI PER

ESSERE STATO

COMPLICE DI



IL TAC-

CONFES

SIONALE















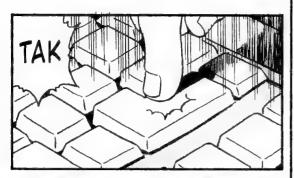




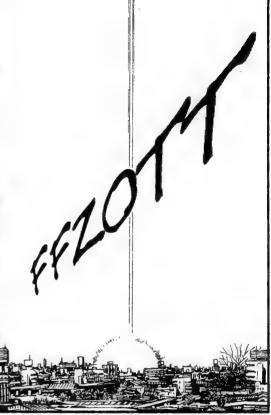




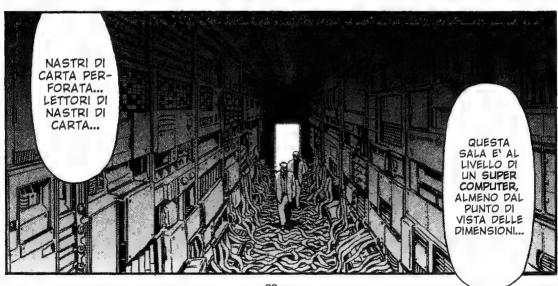










































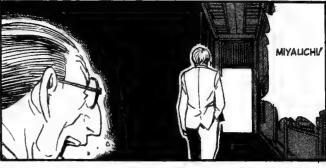










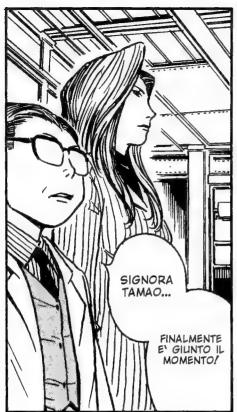




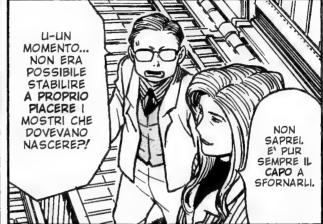
















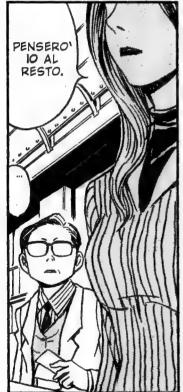


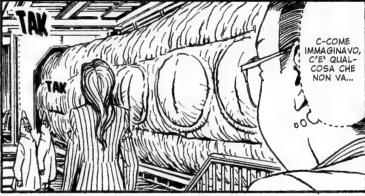








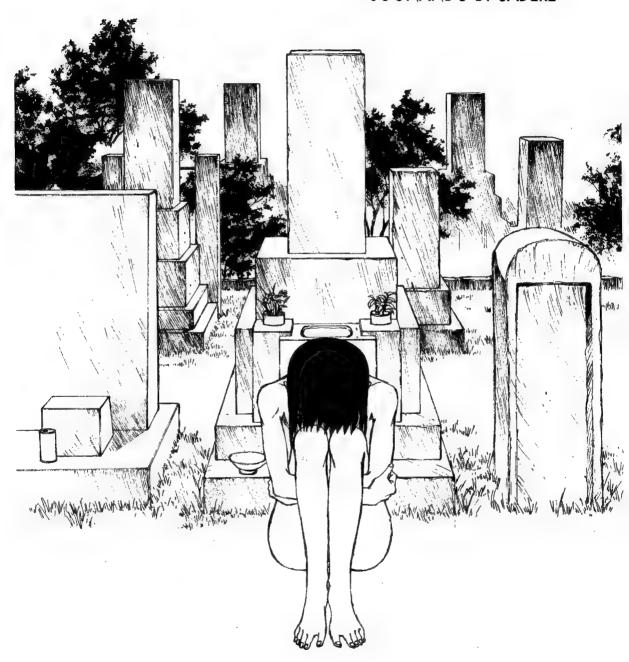


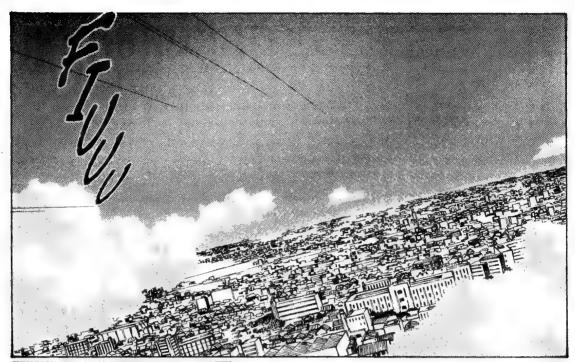


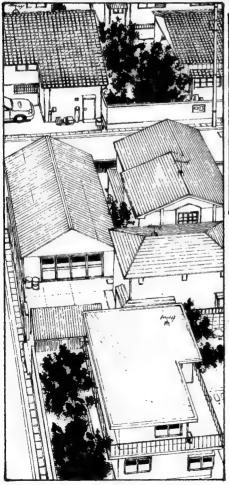




Mohiro Kito NARUTARU SOGNANDO DI CADERE





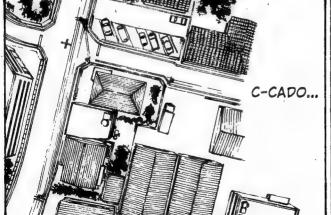






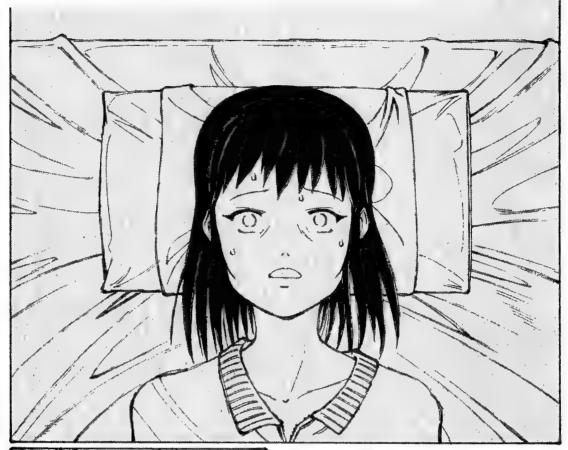






STO CADENDO!

























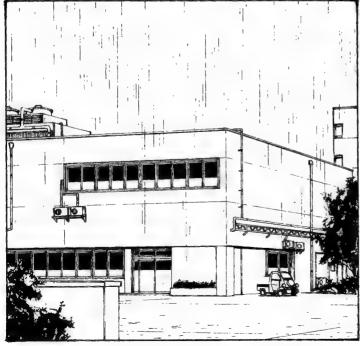


















































E VIENE A CHIEDERMELO LEL... IL DI-RETTORE DEL-L'UFFICIO PER L'ASSISTENZA SOCIALE IN PERSONA ...



ANCHE



OH, QUELLA SAKURA? SI', SAREBBE E' UNA BRAVA RAGAZZA. E' DA CONSIDERARSI UN CASO SPECIALE. POSSIBILE IPOTIZZARE DI DIMET-TERLA IN ANTICIPO.





SI TROVA NEL

N-NON

CAPISCO ...



1-10...







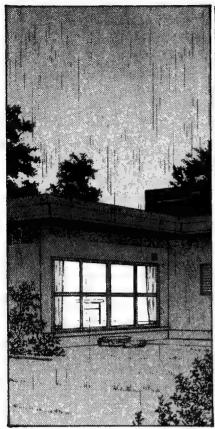






















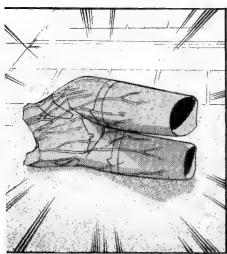








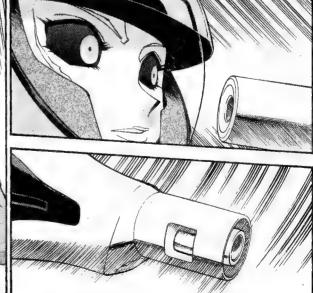








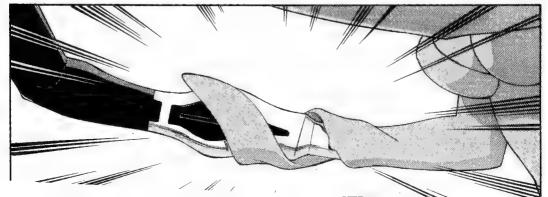






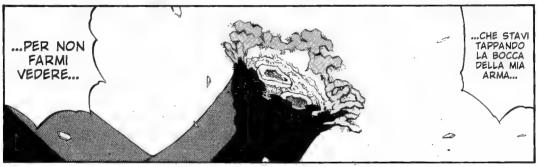


















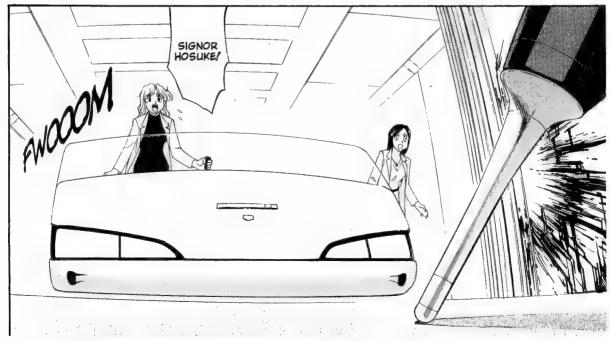


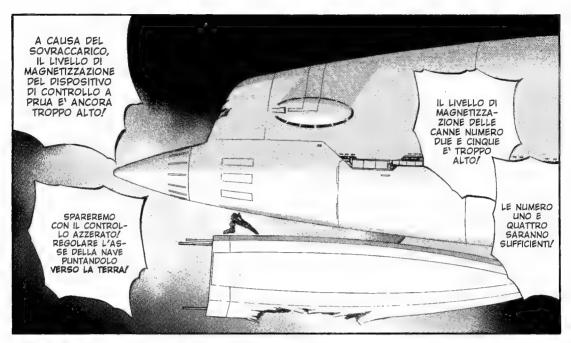


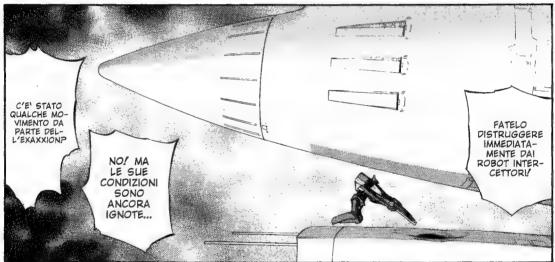




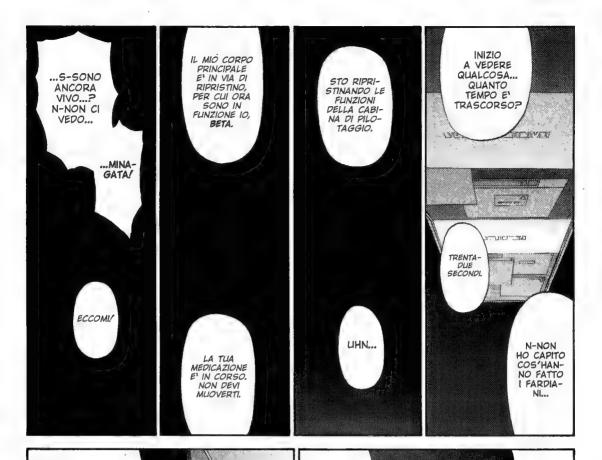






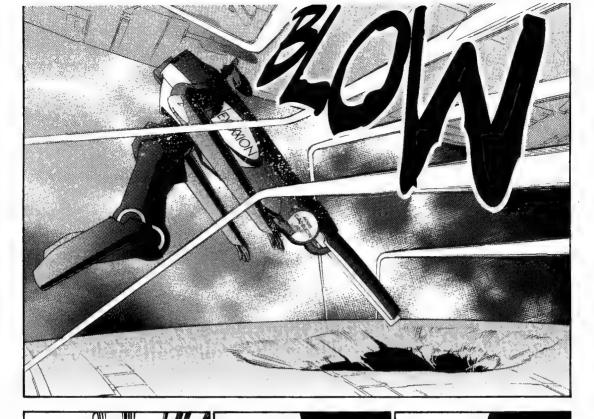




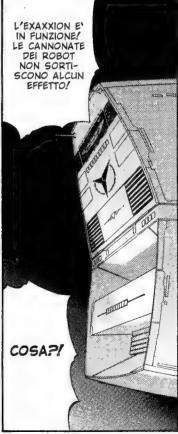




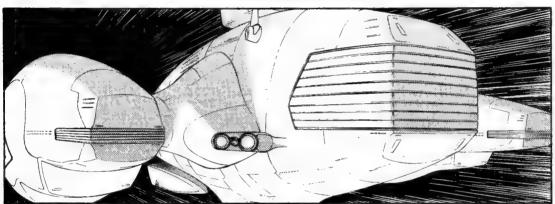
PARE CHE



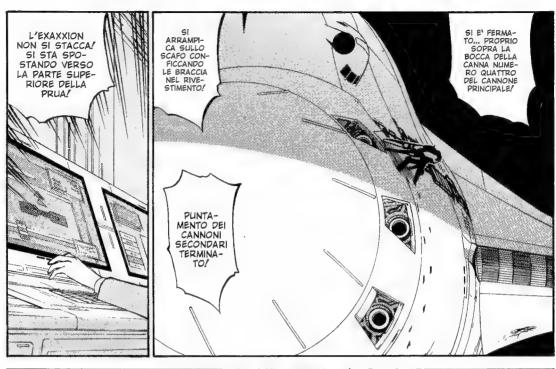




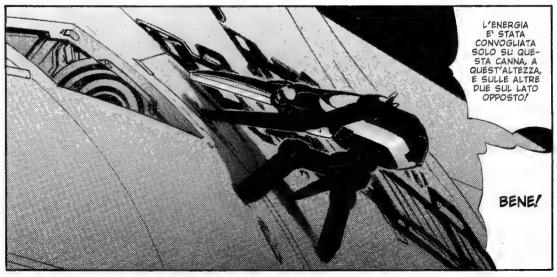




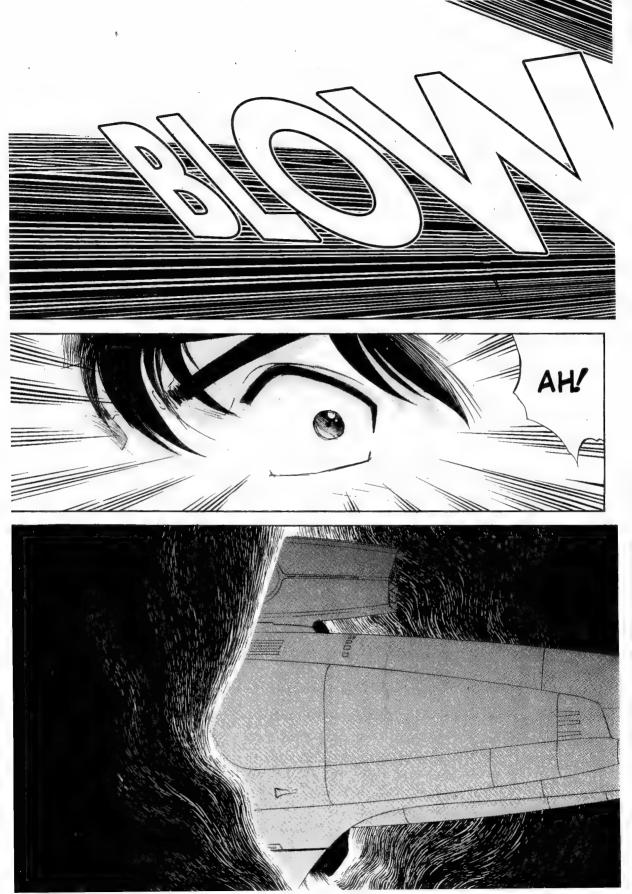




















124

posta: Strada Selvette

1 bis/1, 06080 Bosco (PG) e-mail: info@starcomics.com web: www.starcomics.com

AGOSTO 2004 I 10 Manga più venduti

FIRENZE

Fumetto Shop, via Maroncelli 21/r, 50137, Firenze - info@manganet.it tel/fax 055/608963 1) One Piece # 28

2) Naruto # 18

3) Rave # 5
4) Lui, il Diavolo! # 8
5) Angel Heart # 5
6) Ken il Guerriero # 6
7) GTO # 10
8) Il Ladro dalle Mille Facce # 1
9) Gals # 6

10) Full Metal Panic # 2

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19~29, 00136 Roma tel. 0639749003 - fax 0639749004 Casadelfumetto@casadelfumetto.com

1) One Piece # 28

21 Ken il Guerriero # 6

3) Devilman # 1

41 Saiyuki # 3

. 5) Devil Lady # 1
6) Vagabond Deluxe # 5

7) 3x3 Occhi # 2

8) Black Cat # 4

9) GTO # 10

10) Naruto # 18

PADOVA

PanStore, via Patrarca 7, 35137, Padova fax/tol. 0498/761081 panstore@email.it

1) Ken il Guerriero # 6 2) One Piece # 28

3) Angel Heart, # 5

4) Naruto # 18

5) Saiyuki # 3

6) GTO # 10

7) Rave # 5

8) Eden # 9

9) Vagabond Deluxe # 5 10) Devil Lady # 1



All'ombra di Mivazaki (K148-A)

Buongiorno! Chissà se c'era un vostro inviato ieri sera all'incontro con Isao Takahata! Se volete, posso anche raccontarvi qualcosa io... Quello che però vorrei chiedervi è: se non ce lo spiegate voi, come facciamo noi a distinguere fra lui e Miyazaki? Adesso ho potuto inquadrare il personaggio e qualche suo punto di vista. ho coscienza di quali siano le sue opere e quali no, o molto poco, leri sera in molti li confondevano. e. alle domande che presupponevano questa confusione, lui rispondeva prendendo le distanze da quello che afferma essere un suo amico, con cui parla di varie cose, ma con il quale non ha lavorato ultimamente. Vorrei che faceste voi un po' di chiarezza sulla paternità dei film dello studio Ghibli. Credo che, parlando delle novità, abbiate specificato "diretto da...". ma un bell'articolo esaustivo mi sembra che sia mancato. Due affermazioni di Takahata: in Giappone esistono solo una decina di buoni animatori, che hanno sui 35-40 anni, e che passsano da una produzione all'altra, perciò il settore è in crisi; rispondendo a proposito di Sen to Chihiro no Kamikakushi - Spirited Away - La Città Incantata) ha detto "Mi fa piacere se un film di Miyazaki ha successo, ma è una felicità senza soddisfazione. Ma jo ultimamente non ho fatto nessun film"... Dice anche che l'animazione in Giappone è legata a canoni di disegno che servono a far partecipare lo spettatore, perciò non si evolve in qualcosa di diverso, come ad esempio potrebbe essere l'europeo Kirikù e la strega Karabà, che lui distribuisce in Giappone. Ci sarebbe anche altro da dire, ma questo è ciò che più mi ha colpita, e che è anche più facile da spiegare in poche (forse troppe?) righe. Ah, che emozione l'autografo! Ciao. Sara Vezzosi. Montecatini Terme (PT)

Facciamo un riassunto per chiunque si fosse collegato negli ultimi cinque minuti. Isao Takahata è l'altra colonna portante dello Studio Ghibli, noto ormai internazionalmente per i film d'animazione di Havao Mivazaki. Non 'la seconda', semplicemente 'l'altra'. Takahata è uno dei più grandi registi d'animazione del mondo, non solo del Giappone, ma i suoi film non sono 'appariscenti' (per dirla in maniera sbrigativa) come quelli del collega, e pertanto il grande pubblico tende a dimenticare la sua esistenza. Il che ha dell'incredibile, perché suoi film sono di un'importanza pazzesca, come Una tomba per le lucciale, del 1988, ispirato al tragico romanzo semi-autobiografico di Akiyuki Nosaka. ambientato durante i bombardamenti americani nel Giappone della Seconda Guerra Mondiale: o come Omahide Poroporo, del 1991, coi dolci ricordi di una ragazza che ripercorre alcuni momenti importanti della propria infanzia; o addirittura Ponpoko (di cui ha scritto anche storia e sceneggiatura), un film 'magico' dai toni ambientalisti che ha come protagonisti i buffi e metamorfici tanuki, che nel 1994 batté gli incassi del disneyano II Re Leone; o come il coraggioso Tonari no Yamada kun del 1999 che ha avuto il non facile compito di trasporre in un lungometraggio cinematografico le striscie umoristiche di Ishii Isaichi. E questo solo per parlare del suo operato all'interno dello Studio Ghibli. Ma il suo primo film animato da regista fu, nel 1968 La grande avventura del piccolo principe Valiant, a cui seguì Goshu il violoncellista del 1982; molti sono poi i serial televisivi da lui diretti, come la prima serie di Lupin III del 1971 (episodi dal 7 al 23, insieme a Miyazaki), l'intramontabile Heidi del 1974. Marco: Dagli Appennini alle Ande del 1976, e Anna dai Capelli Rossi del 1979 (di cui scrisse anche la sceneggiatura). E questo solo per elencare i titoli noti in Italia, perché ce ne sarebbero almeno un'altra ventina fra fra rueli di regista, produttore, storyboarder, sceneagiatore e animatore. E' stato poi il produttore di molti film dello Studio Ghibli, fra cui Nausicaa, Laputa, Umi qa Kikoeru, oltre che direttore della colonna sonora di Kiki's Delivery Service. Insomma, si tratta di qualcuno che negli ultimi 44 anni non se ne è esattamente rimasto con le mani in mano. Per cui, credo chè sia comprensibile l'imbarazzo generale durante l'incontro col pubblico avvenuto a Firenze lo scorso 16 settembre: un po' come se a una conferenza stampa con Steven Soielberg, tutti avessero continuato a chiedere informazioni sui film prodotti da George Lucas. Isao Takahata ha incontrato il pubblico anche a Ravenna la settimana successiva. Noi non siamo riusciti a partecipare a nessuna delle due, sia per impegni di lavoro e promozione, sia perché la notizia ci è giunta troppo in ritardo per poterci organizzare. Questo ci ha inoltre impedito di pubblicare qualche annuncio sulla nostra rivista o all'interno del sito, per cui chiediamo a enti, fiere e organizzazioni varie (ma anche a voi lettori) di comunicarci fulmineamente all'indirizzo info@kappaedizioni.it ogni tipo di evento legato al cinema, al fumetto e all'animazione giapponese, in modo da poter diramare la notizia il più velocemente e capillarmente possibile, e permettere a tutti ali interessati di partecipare in massa.

Tornando all'argomento principe di questa rubrica della posta, abbiamo parlato spesso di Isao Takahata e del suo operato, specie all'interno dello Studio Ghibli. Lo abbiamo intervistato ben due volte, in passato (su Kappa Magazine 2 e 37) e abbiamo descritto il suo lavoro, spesso insieme a quello di Hayao Miyazaki, in molti numeri (4, 12, 51, 60, 71, 73, 75, 79, 96, 111...) ma capiamo che ormai si tratta di materiale difficilmente reperibile. tranne quello apparso negli ultimi anni. Sarà che non ci è mai piaciuto troppo ripeterci, ma in genere cerchiamo di realizzare articoli esaustivi su ogni singola realtà (una casa di produzione, un autore, un film, una serie) evitando di riproporli in seguito, e dedicandoci tutt'al più ad aggiornamenti (abbiamo parlato spesso dello Studio Ghibli perché ogni due anni circa produce un nuovo film). Però, ci chiediamo, forse i lettori più recenti avrebbero voglia di resoconti dettagliati e riassuntivi sull'operato dei registi e degli autori di animazione nipponica? Come comportarci in questo caso? Riproporre (aggiornandoli) alcuni argomenti già trattati? O fare finta di nulla, e procedere con le novità? Ci avete messo un bel rovello in testa, mannaggia a voi. Fateci sapere cosa ne pensate, e noi vedremo di agire in merito. Intanto, restate in attesa del numero 150 di Kappa Magazine, che - se tutto va in porto - conterrà una prossa sorpresa proprio da questo punto di vista. Per ora è tutto. Appuntamento al mese prossimo, con le striscie umoristico-zen di Murikuri, la nuova follia targata CLAMP. In esclusiva su Kappa Magazine, perché apparse in Giappone solo su rivista, e quantità troppo ristretta per raccoglierle in volume. Alla prossima!

Andrea BariKordi















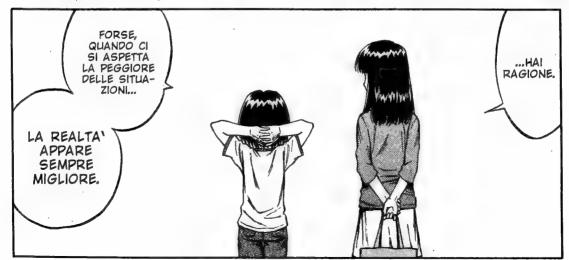


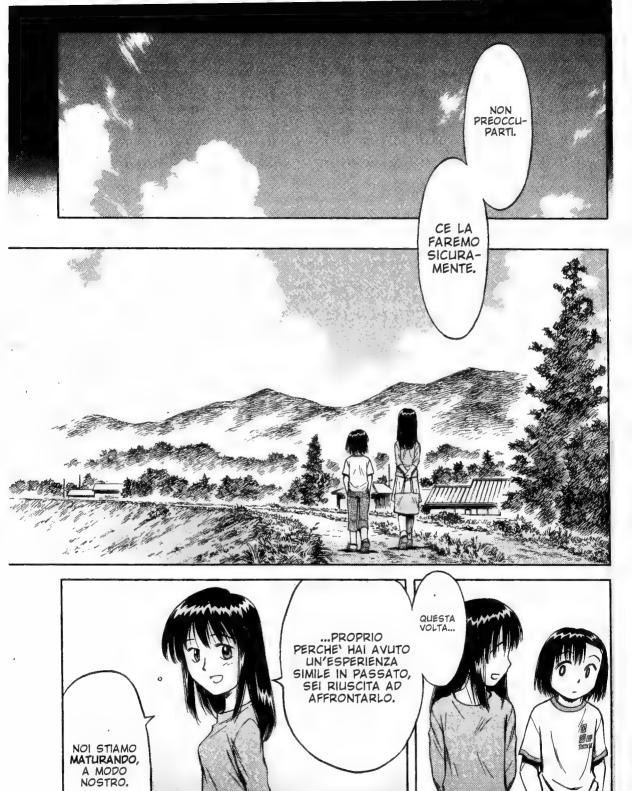














































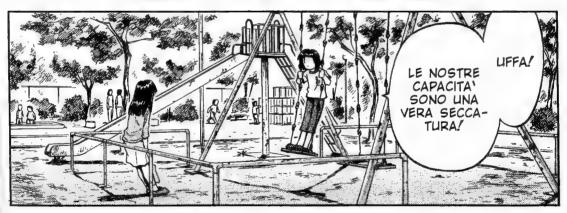
























*MIKOSHI: SOPRAFFARE CON LO SGUARDO, MIAGE: GUARDARE IN ALTO. NOBIAGARI: ALZARSI SULLA PUNTA DEI PIEDI. SHIDAIDAKA: AUMENTARE GRADUALMENTE DI STATURA.
TAKA: ALTO. NORIKOSHI: SUPERARE. BOZU SIGNIFICA GENERICAMENTE 'MOSTRO', MA DERIVA DA 'BONZO'. I NYUDO SONO, GENERICAMENTE, TUTTI I PICCOLI SPIRITI CALVI. KB



























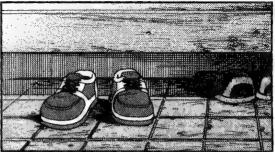






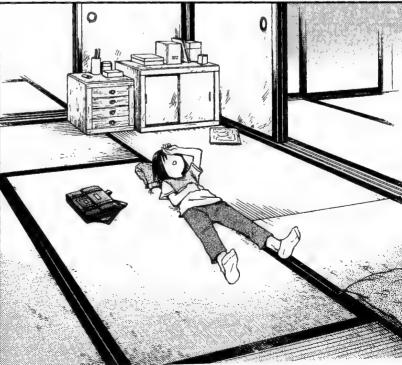






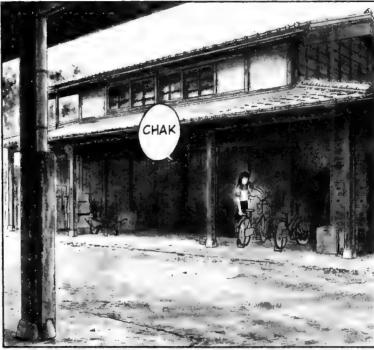








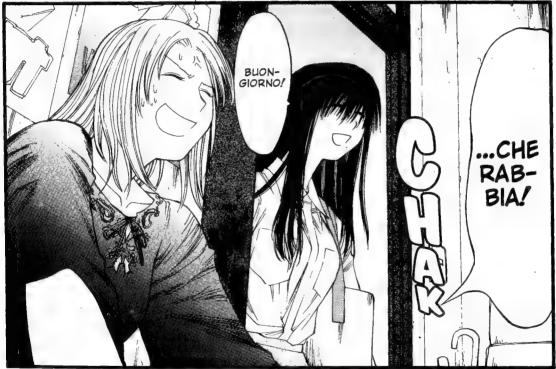




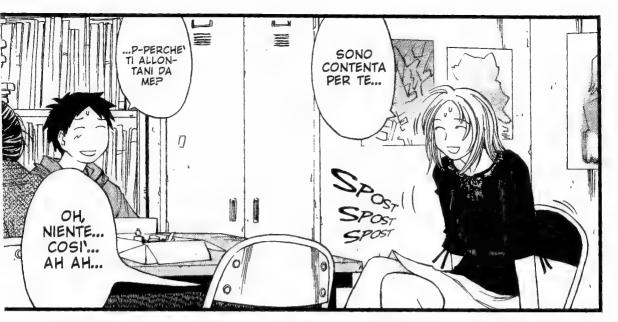




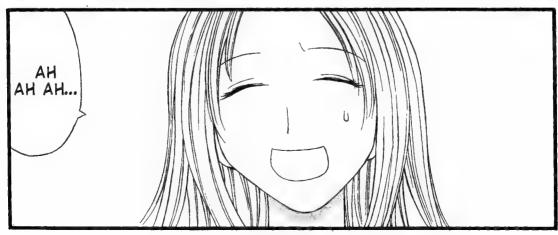


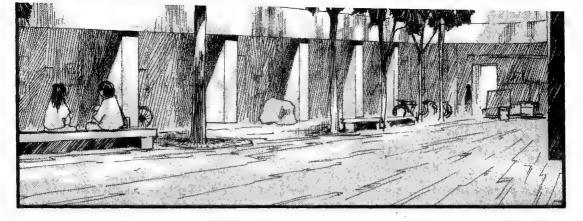














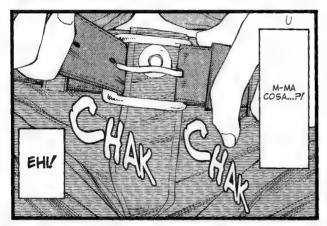














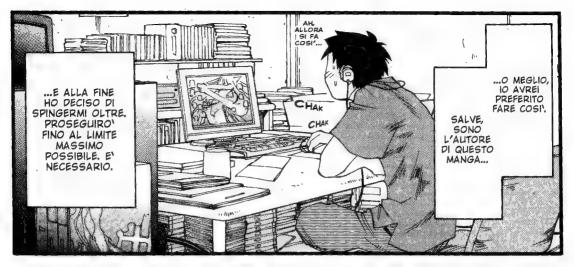














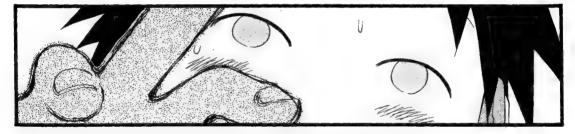












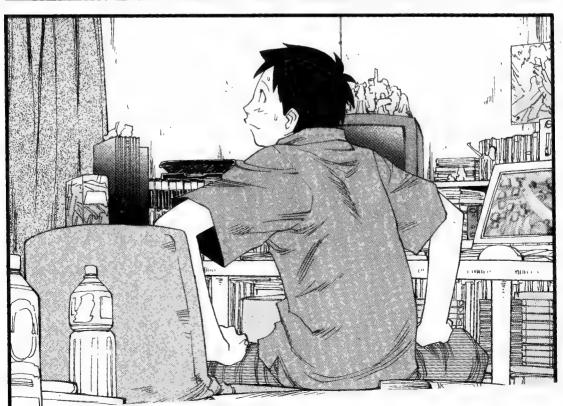
SICCOME QUEL CHE STA PER CAPITARE E' PIUTTOSTO OVVIO...

...PASSIAMO OLTRE.











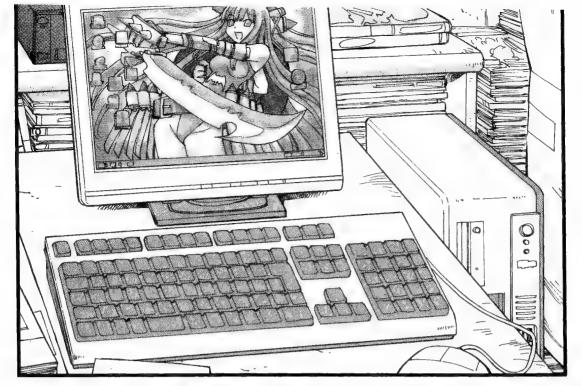










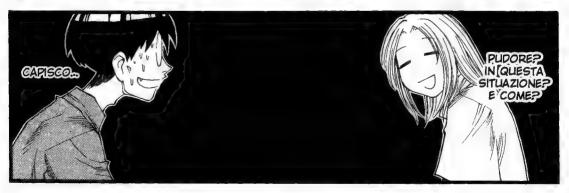












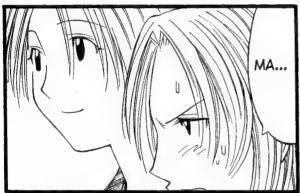






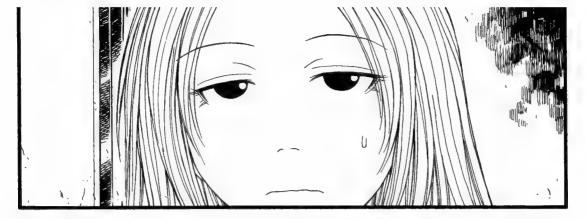


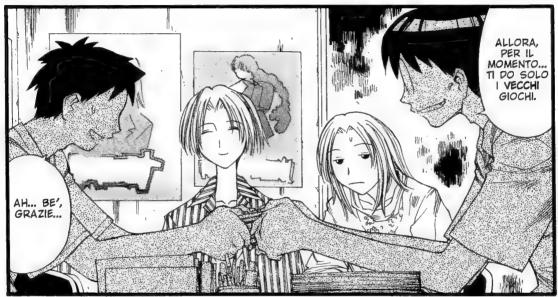


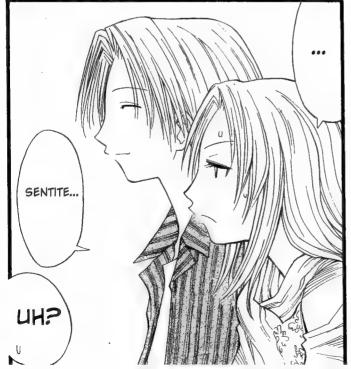






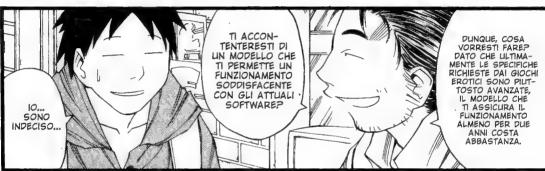






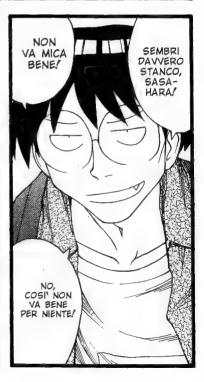






*VIDEOGIOCO EROTICO. KB





















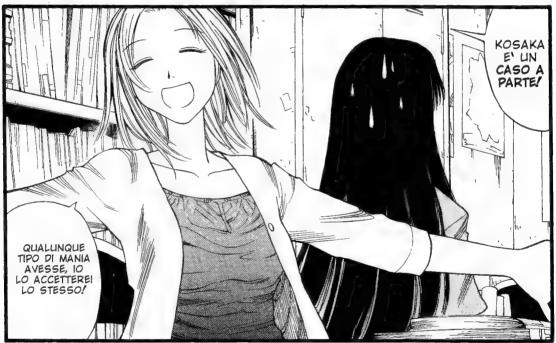


































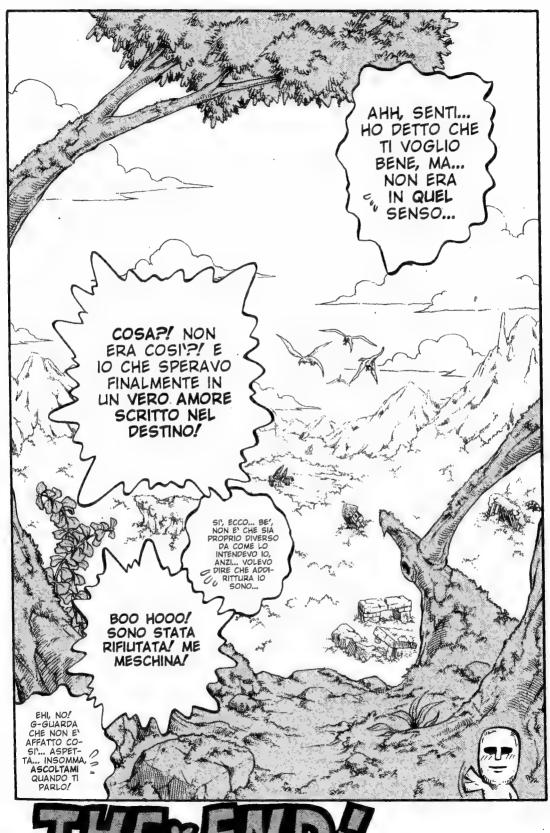




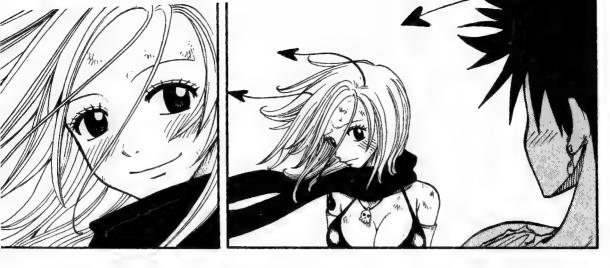


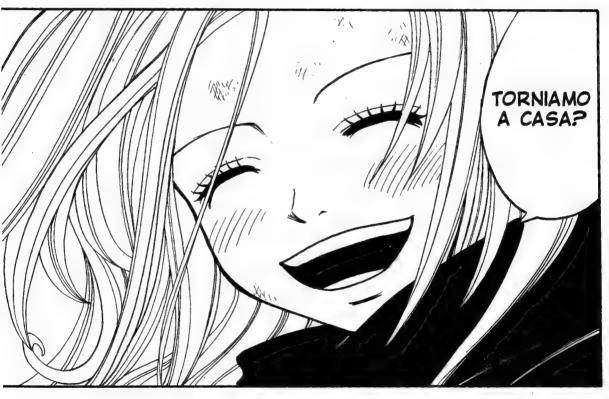




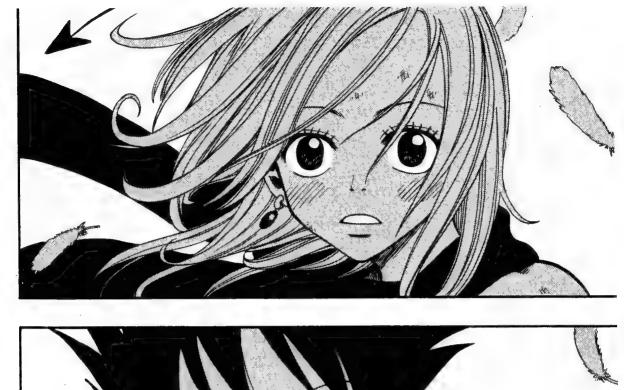


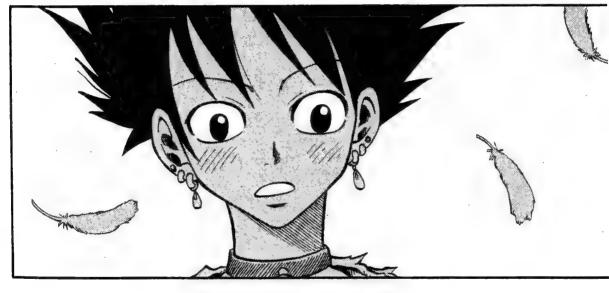
THEVENDE

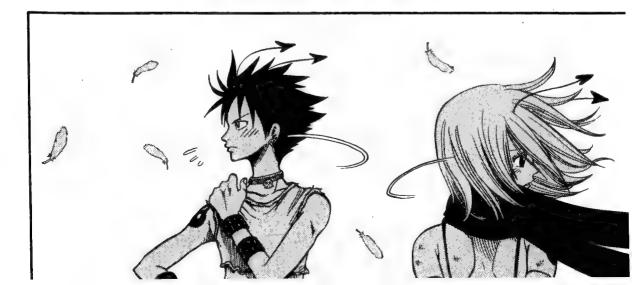














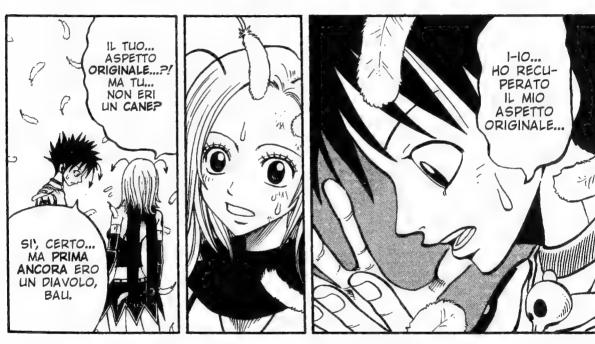




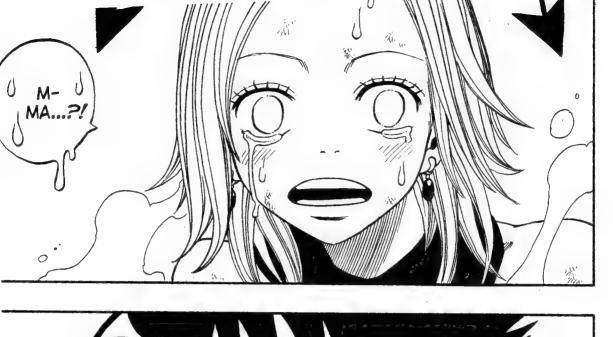








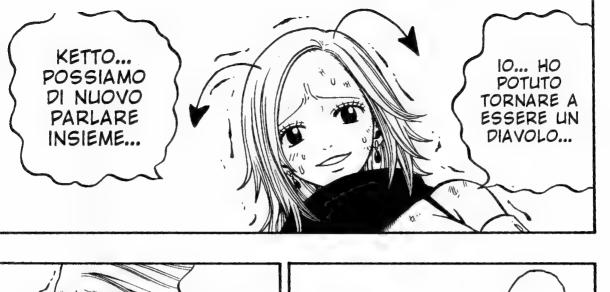






FLAP FLAP FLAP























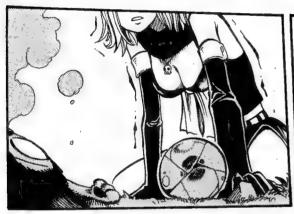


















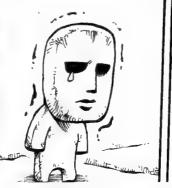










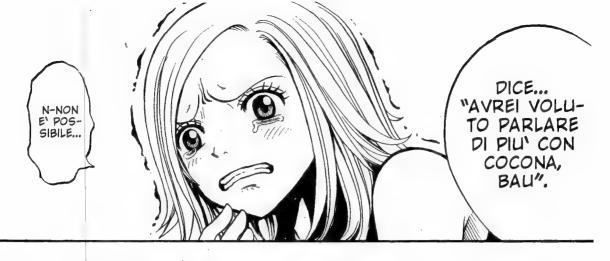




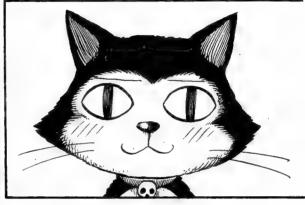








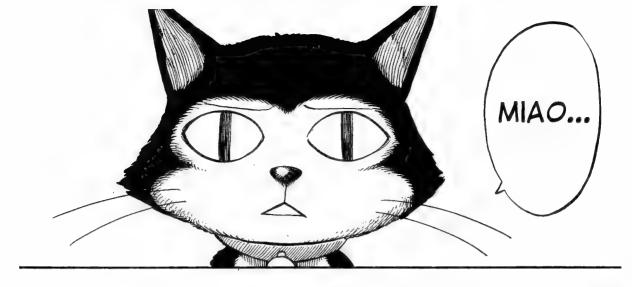




















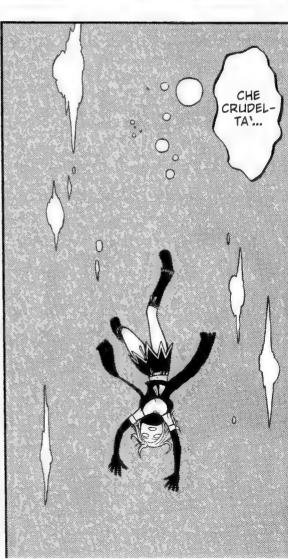


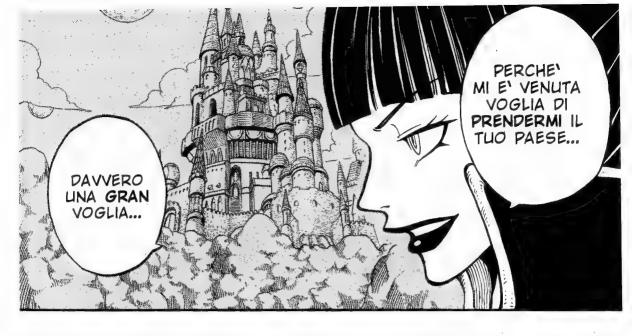


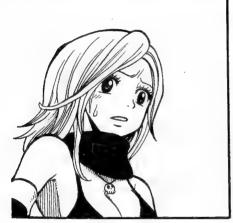






















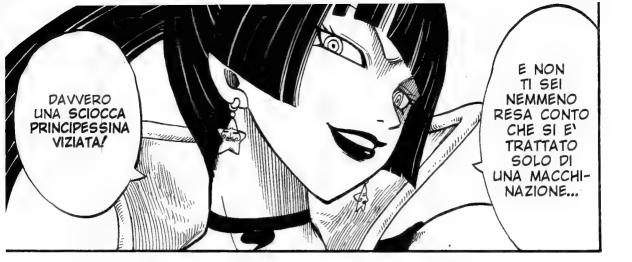
























































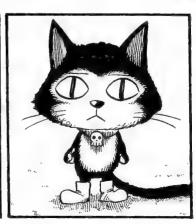




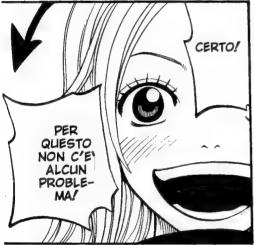














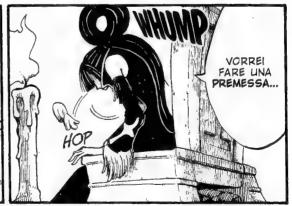


















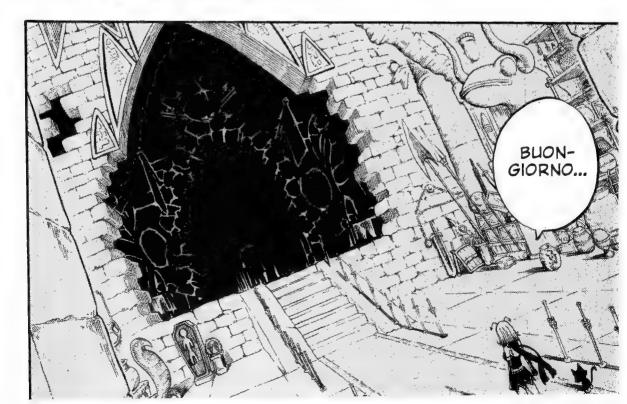






















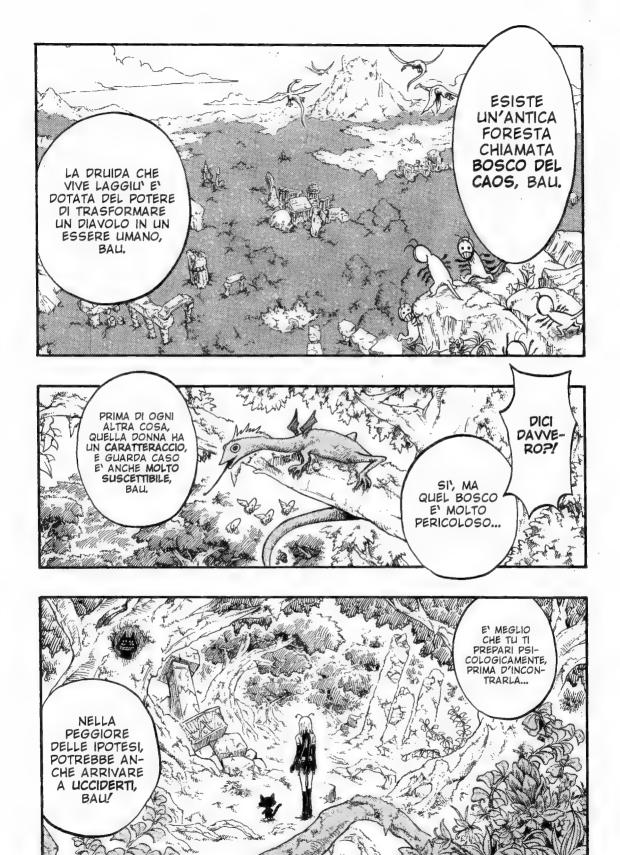




















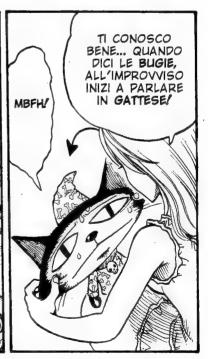




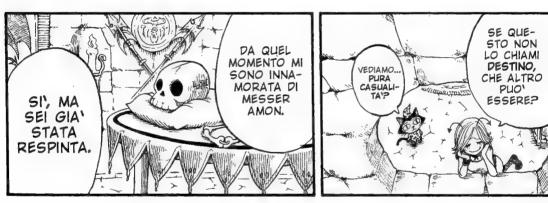




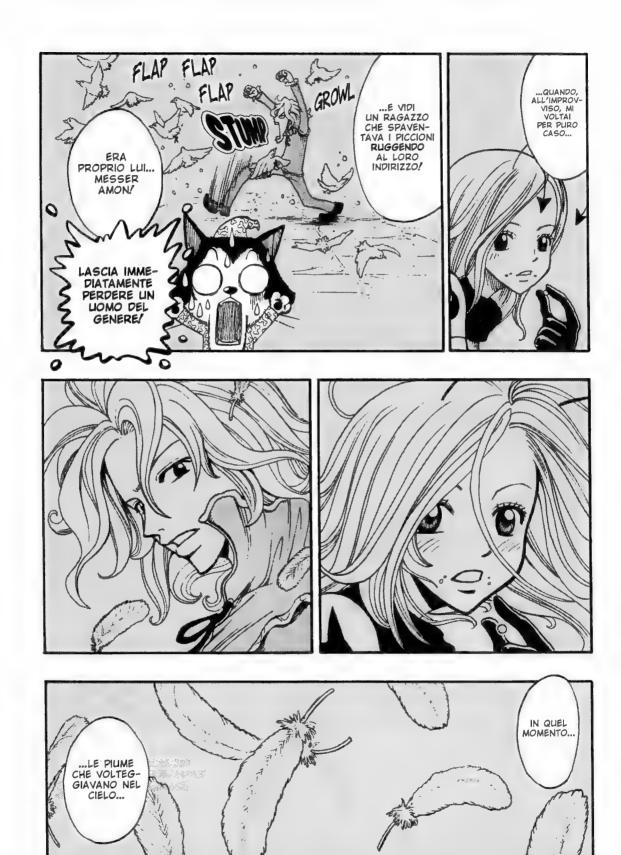






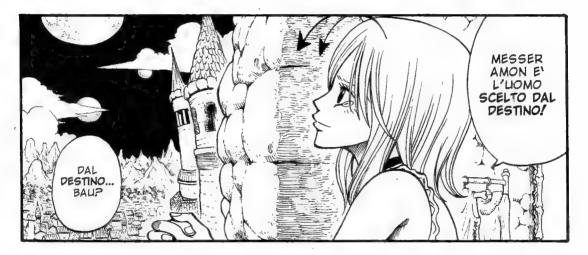


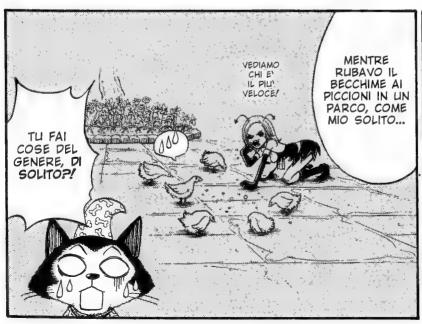




















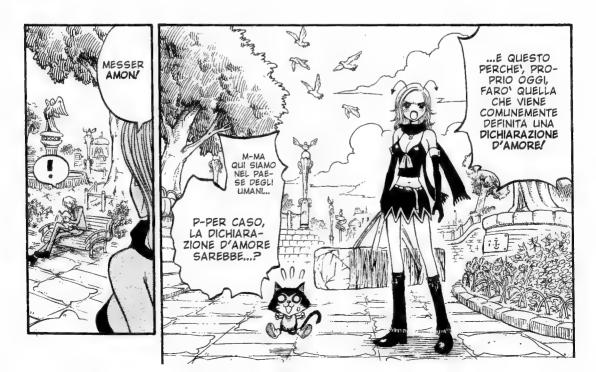
















IL PRIMO.
IL MIGLIORE.
L'ORIGINALE.

L'ARTE DI YOSHIKAZU YASUHIKO. LA PIU' GRANDE SAGA FANTASCIENTIFICA DI OGNI TEMPO. L'ERA UNIVERSALE STA PER INIZIARE.

GUID AUTORIGINIE

GUNDAM UNIVERSE, DA OTTOBRE IN TUTTE LE EDICOLE



29 ottobre

MOSTRA-MERCATO Punto Fiera novembre Via delle Tagliate

ACQUISTA IL TUO BIGLIETTO IN PREVENDITA

via internet o presso i punti vendita selezionati della tua città.

Collegati al sito per informazioni e indirizzi.

www.luccacomicsandgames.com

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA

Via della Cavallerizza, 11 55100 Lucca tel 0583 48522 I fax 0583 91203 info@luccacomicsandgames.com

MOSTRE ESPOSITIVE

23 ottobre | 7 novembre Auditorium di San Romano



